

WARHAMMER
40,000
Ω INQ.REF.CUSTODES-99568
CODEX
ADEPTUS CUSTODES













ADEPTUS CUSTODES

"NUESTRO ES EL DEBER ABSOLUTO. NUESTRA ES LA VIGILIA QUE NO CESA. NUESTRO ES EL HONOR ETERNO, EL SACRIFICIO VOLUNTARIO, LA PENITENCIA DURADERA. MANTENEMOS UNA GUARDIA QUE NUNCA SERÁ RELEVADA, Y LA MANTENEMOS CON ALEGRÍA POR ADORACIÓN A AQUEL QUE NOS DIO LA VIDA, Y CUYA VIDA, A SU VEZ, DEBEMOS PRESERVAR. NUNCA LOGRAREMOS LA ABSOLUCIÓN, PORQUE NO LA MERECEMOS, PERO LOS QUE CREEN QUE ESO NOS DETENDRÍA, SON UNOS NECIOS".

- Capitán Escudo Tybalus Maxin





ÍNDICE

PRODUCIDO POR EL WARHAMMER STUDIO

Con agradecimiento al Mournival y al Infinity Circuit por su ayuda con las pruebas de juego

Edición en castellano: equipo de traducción de Games Workshop

British Cataloguing-in-Publication Data. Existe un registro disponible de este libro en la British Library. Las imágenes utilizadas tienen únicamente propósito ilustrativo.

Games Workshop Ltd, Willow Rd, Lenton, Nottingham, NG7 2WS
warhammer.com



INTRODUCCIÓN

Bienvenido, Custodio cubierto de auramita, al *Codex: Adeptus Custodes*. En las páginas sagradas de este libro de reliquias, encontrarás páginas repletas de conocimientos sobre el Adeptus Custodes y las Hermanas del Silencio más antiguas y poderosas, así como los métodos para desplegarlos en el campo de batalla. El libro rebosa de ilustraciones magníficas y fotografías gloriosas que representan la grandeza manifiesta de los Garras del Emperador.

Esta poderosa hueste de guerreros tiene acceso a las armas y armaduras más temibles del Imperium. Los Adeptus Custodes son una fuerza muy flexible con infantería contundente, bípodes de combate imparables, motos a reacción ultrarrápidas y tanques de batalla atronadores. Complementados por las tenaces y gráciles Hermanas del Silencio, son casi invulnerables a los ataques psíquicos del enemigo. La combinación de todos estos elementos puede darte una fuerza muy versátil y extraordinariamente poderosa sobre la mesa: destrozando al enemigo cuando ataca y soportando muchos daños en defensa.

Las compañías de Escudos Custodios y las Vigilias dE las Hermanas del Silencio brindan un gran margen de acción para dar una temática a tu colección y forjar una gran narrativa con ellos. Usando el trasfondo y las reglas de este volumen, puedes crear una historia convincente sobre cuál es el propósito de tu ejército en la galaxia, ya sea que forme parte de una Flota Portaantorchas, o que lance un devastador ataque preventivo contra un enemigo del Emperador o que esté buscando un artefacto maligno para evitar que caiga en poder de un enemigo. Gracias a las reglas de Cruzada únicas de este libro, puedes ampliar y desarrollar tu ejército con cada batalla que libres, lo que te permitirá escribir la gloriosa historia de cada escuadra y héroe mientras masacran enemigos y sufren heridas en el transcurso de sus peligrosas misiones.

Las espléndidas imágenes e ilustraciones que llenan este libro muestran al Adeptus Custodes y a las Hermanas del Silencio dentro y fuera del campo de batalla. Junto a las páginas de trasfondo, te brindan una gran comprensión de estas misteriosas y antiguas órdenes militantes, conocidas colectivamente como los Garras del Emperador. Las imágenes aportan una visión única de estas tropas y son un recurso excelente cuando consideras cómo te gustaría pintar tus miniaturas, además de ser un placer para la vista.

En este libro, encontrarás todo lo que necesitas para organizar una poderosa hueste, lista para eliminar las amenazas a Terra y al propio Emperador. Hay hojas de datos para cada miniatura de la gama, junto con Rasgos de señor de la guerra, Estratagemas, Reliquias y reglas únicas para una serie de huestes escudo del Adeptus Custodes. Con estos legendarios secretos, puedes convertir tu colección de guerreros dorados en una fuerza ante la que los mayores enemigos del Emperador tiemblen ante la idea de enfrentarse a ti.



SON LAS ESCOLTAS DEL EMPERADOR, SUS DIEZ MIL, LA MUERTE DORADA. SON SUS NOBLES EMISARIOS Y SUS IMPLACABLES VERDUGOS. POR SUS MANOS PASAN SUS SECRETOS PROTEGIDOS Y SUS BÓVEDAS GUARDADAS. INQUEBRANTABLES EN SU LEALTAD E INFATIGABLES EN SU PROPÓSITO, SON EL SÍMBOLO DE LA FURIA IRREFRENABLE DEL EMPERADOR. DURANTE DIEZ MIL AÑOS HAN PRESERVADO AL SEÑOR DE LA HUMANIDAD Y HAN DEFENDIDO SU GLORIOSO PALACIO.

SON LOS MEJORES GUERREROS DEL IMPERIUM, CREADOS FÍSICA Y MENTALMENTE SEGÚN UN DISEÑO QUE NADIE MÁS QUE EL PROPIO EMPERADOR PUEDE COMPRENDER. SON UNA ÉLITE ELEVADA, CON UNA FUERZA BRUTA Y AUTODISCIPLINA INSUPERABLES. CADA UNO ES MUY INDEPENDIENTE Y UN EJÉRCITO EN SÍ MISMO. VESTIDOS CON UNA ARMADURA DE AURAMITA INEXPUGNABLE, SUS ARMAS CREADAS INDIVIDUALMENTE HACEN QUE LOS CUSTODIOS ELIMINEN A QUIENQUIERA QUE AMENACE AL EMPERADOR.

DURANTE DIEZ MIL AÑOS HAN FUNCIONADO EN SECRETO POR TODA LA GALAXIA. YA NO MÁS. AHORA RECORREN LAS ESTRELLAS EN NÚMEROS NO VISTOS EN MILENIOS. ¡LA PENA SE ABATE SOBRE QUIENES LES COMBATEN!





¿qué son realmente estos guardianes dorados? ¿qué oscuros secretos oculta su creación? ¿qué profundidades se sondearon para lograr su formación?



ORÍGENES DE LOS CUSTODES

El Adeptus Custodes ha formado parte del Imperium desde que existen registros. Fueron los compañeros del Emperador durante la Gran Cruzada y antes, aconsejándolo, apoyándolo y protegiéndolo durante algunos de los mayores conflictos de toda la historia de la Humanidad. La historia de sus orígenes es conocida por pocos, excepto por ellos mismos, y a los forasteros les resulta casi imposible aprender algo sobre ellos.

ORÍGENES ANTIGUOS

Ningún estudioso de la historia imperial sabe a cuándo se remontan los orígenes del Adeptus Custodes. Incluso los relatos más antiguos y fragmentados, recuperados por la Logos Historica Verita de Roboute Guilliman, incluyen citas referidas al Emperador siendo escoltado por guerreros altos y poderosos con armaduras doradas. El debate se intensifica sobre cuándo creó el Emperador a los Custodios. La mayoría coincide en que habrían heredado un gran número de conocimientos sobre la creación genética de numerosos reyes científicos y tecnodemagogos, los que gobernaron las distintas tribus de Terra durante la Larga Noche y los períodos oscuros que siguieron. Cuenta la leyenda que el Emperador se levantó en esta época y, con su intelecto inimaginable, pudo hacer uso de los tesoros acumulados del saber genetomántico. Es esto, argumentan los pocos eruditos, lo que permitió al Emperador crear a los Custodios. La verdad está escondida dentro de toscos grabados rupestres, jeroglíficos, montones de pergamino bloqueados por estasis y tomos sellados genéticamente que ninguna persona viva puede abrir. Estos fragmentos hablan de escoltas y consejeros de confianza, y de grandes victorias obtenidas contra seres monstruosos. Algunos historiadores saben que tales textos existen y se sienten frustrados por el hecho de que no poder acceder a ellos. La mayoría están perdidos u ocultos en Terra, Marte o en un puñado de otros mundos.

Hay una carencia similar de detalles sobre el papel que desempeñaron los Custodios en la Herejía de Horus, que va incluso más allá de la habitual escasez de fuentes apócrifas que aluden a esa época oscura. Se cree que el primer líder Custodio fue un guerrero llamado Constantin Valdor, que desapareció de los registros después de la Herejía de Horus. Muchos eruditos con décadas de experiencia, e incluso más, creen que los Custodios lucharon contra los Mil Hijos en el mundo natal de la Legión traidora, Prospero, y defendieron el Palacio Imperial durante el asalto de Horus al Mundo Trono. Algunos sugieren que los Custodios libraron una guerra paralela a la de la Herejía de Horus antes del Asedio de Terra, una que solo ellos pudieron haber ganado, cuyos detalles se pierden en el tiempo. Es imposible separar el mito de la realidad. Lo que sabemos de los Custodios es que son gigantes dorados que recorren las estrellas a las órdenes del Emperador, como encarnaciones vivientes de su luz sagrada a la que se dio forma física o como dragones dorados del mito terrestre, cuyas garras destrozan a los daemons oscuros de las escrituras.

Solo hay una cosa clara: la Herejía de Horus cambió a los Custodios para siempre. En las etapas finales de ese horrendo conflicto, el Emperador se enfrentó a Horus en un combate singular a bordo de la nave insignia del Architraidor, el *Espíritu Vengativo*. El Emperador derrotó y mató al Señor de la guerra, pero Horus lo dejó malherido en su titánico enfrentamiento. En ese momento, y por única vez antes o después, los Custodios fallaron en su deber como protectores del Emperador. Durante diez mil años, la mayoría de los Custodios nunca abandonaron el Palacio Imperial o el Sistema Solar, y solo un puñado realizó ataques preventivos cuando fue necesario en otros lugares. Muchos llevaron capas negras de luto, y se obsesionaron con no dejar el Trono Dorado fuera de su vista. Siempre han soportado la terrible vergüenza de su fracaso y han buscado no olvidarlo ni ser absueltos por ello.

RECLUTAMIENTO

Si los Marines Espaciales son los vástagos de los Primarcas, los Custodios son la progenie del Emperador. Su poder los impregna, arde en sus ojos y fluye por sus venas igual que su sangre. Los Custodios potenciales se inician a una edad muy temprana para sobrevivir mejor, no más tarde que la infancia tardía, y es un gran honor para las Casas nobles terrestres entregar a un hijo. En el pasado, algunos clanes han entregado generaciones enteras de descendientes para convertirse en aspirantes. Cuando estos individuos inician el proceso, grandes multitudes se alinean en la Avenida del Sacrificio, vitoreando y cantando frenéticas oraciones. Los Custodios también buscan candidatos adecuados por otros medios, o los encuentran por casualidad en sus misiones para proteger el Mundo Trono. Lo que está claro es que nadie, aparte de los propios Custodios, sabe realmente qué criterios requieren. Cómo se hace un Custodio es un proceso arcano y antiguo nacido de la mente del propio Emperador, que requiere décadas de mejora alquímica, condicionamiento psicológico y cognitivo y entrenamiento memético.

CREACIÓN

Los Custodios se crean utilizando tecnología que se remonta a la Edad Oscura de la Tecnología, perfeccionada por el Emperador para convertirlos en los consejeros, escoltas, guerreros y ejecutores perfectos. Crear seres con una gama tan amplia de talentos requiere una reelaboración física y mental total del candidato: la mentalidad y la inteligencia necesarias para ser de alguna utilidad al Emperador es inmensa, cuando menos.

Los miembros del Adeptus Custodes se rehacen a nivel genético, sus impulsos más básicos se vuelven inertes y se enfocan hacia la agresión, el cumplimiento del deber y la adquisición de objetivos. Este proceso requiere un arte genético y una alquimia increíblemente intrincados, tan absolutos y sutiles como se pueda imaginar, trabajando al nivel

mínimo de estructura celular y genoma del iniciado. Solo los mejores cirujanos y bioalquimistas llevan a cabo este trabajo, y muchos de ellos son receptores de mejoras de un tipo u otro. Desempeñan su tarea en laboratorios dorados ocultos de las miradas indiscretas. El proceso realizado a cada iniciado es, por tanto, invisible, y exclusivo de cada uno. No hay implantes de órganos ni injertos quirúrgicos. Lo que se le hace al recluta Custodes es varios grados más exacto y cambiante que el realizado para crear un Marine Espacial, produciendo guerreros mucho más duros, rápidos, fuertes y con mayor inteligencia que los del Adeptus Astartes. Algunos especulan que el proceso incluso afecta el alma de un Custodio. Otros teorizan que el cambio de iniciado a Custodio es metafísico, o que involucra biomancia y otras técnicas psíquicas. Es muy posible que los alquimistas que crean a los Custodios no entiendan lo que están haciendo, y simplemente siguen los procedimientos que se les transmiten de memoria. Se cree que el propio Emperador, cuya mente ningún humano, mejorada o no, podría esperar igualar, supervisó una vez la ascensión de cada Custodio.

No es solo el cuerpo de un candidato a Custodio lo que debe cambiar. Su mente también debe forjarse de nuevo. Un Custodio debe ser totalmente leal, despiadado, vigilante e incansable. Su sentido del deber para con el Emperador debe ser lo único que le importa, y su disciplina penetra más profundamente en su psique que el deseo inconsciente. Un Custodio se convierte en deber. Se convierte en disciplina. Y para que esto ocurra, todos los iniciados son adoctrinados mentalmente: sus psiques se reconstruyen desde cero, creando una arquitectura mental tan fortificada como el mismísimo Palacio Imperial. Se someten a miles de horas de psicocondicionamiento, entrenamiento psicomemético y entrenamiento mnémico. La información se les imprime en sus mentes a un ritmo tan castigador que algunos se vuelven locos. La formación e inducción del candidato a Custodes va más allá de inculcarle una determinación imparable. Deben aprender diplomacia, el arte de gobernar, astrogación, geografía interestelar, historia, filosofía, arte, teosofía, destreza y un sinnúmero de otras materias, y en todas ellas se convertirán en auténticos expertos. El Emperador una vez exigió su consejo, así que deben estar versados en cualquier tema sobre el que pueda consultarlos. Esto asegura que los Custodios conserven la iluminación y la perspectiva comunes durante la Gran Cruzada. Además, las amenazas al Emperador son tan innumerables que pueden manifestarse de cualquier forma. Un Custodio puede rastrear la pregunta filosófica aparentemente inocente alcanza la traición total, o prever cómo una fuerza alienígena invasora podría crecer hasta suponer una amenaza para Terra, incluso si actualmente aterroriza solo a un sistema remoto al borde de la galaxia.

Los Custodios conocen verdades que nadie más en el Imperium ha aprendido jamás. Saben algunos de los secretos más graves de la galaxia, ya que deben enfrentarse y vencer a los terrores más oscuros de la galaxia. Reconocen lo lejos que se ha alejado la Humanidad de los ideales originales del Emperador de iluminación y sentido común. Los iniciados aprenden que muchas verdades no se pueden compartir, que algunas causarían un daño catastrófico al Imperium del Emperador, tan corrompido de su visión original como está ahora. Algunos no pueden manejar este conocimiento, o soportar la tragedia de cuánto se ha corrompido la raza humana desde la Herejía de Horus, cuando sus antepasados fallaron en el cumplimiento solemne de su deber. Estos candidatos no se convierten en Custodios, y mediante este aprendizaje se elimina a los indignos y a los débiles.



Ningún forastero sabe cuánto tiempo lleva convertirse en Custodio, o si existe algún tipo de proceso formal que cada iniciado debe seguir. Como cada candidato es genéticamente distinto, es muy posible que algunos necesiten mucho más trabajo que otros para cumplir la gran visión que el Emperador tenía para sus escoltas. La individualidad mostrada por cada Custodio parece respaldar tal punto de vista. Aunque el Emperador requería lealtad inquebrantable, parece claro que quería que se mantuviera la singularidad de cada uno de sus protectores.

La intensidad y brutalidad del proceso que atraviesan los candidatos es tan fuerte que miles de ellos no sobreviven. No es de extrañar que a los Custodios se les conozca como los Diez Mil; los duros procesos por los que atraviesan hace que sea muy poco probable que su número supere sustancialmente esa cifra. Dicho esto, nadie aparte de los Custodios sabe la fuerza real de la organización, y es un dato tan secreto como cualquier otro en todo el Imperium. Con tantos custodios luchando en toda la galaxia, es incluso más difícil que antes contarlos. No es imposible que el nombre "Diez mil" se haya cultivado para enmascarar deliberadamente el verdadero tamaño de la organización y ayudar a negar ese conocimiento a cualquier enemigo.

Los supervivientes del proceso de inducción que emergen como Custodios se cambian de todas las formas imaginables, y sus mentes están tan alteradas que tienen personalidades nuevas. Se vuelven físicamente perfectos y sus habilidades con todo tipo de armas son sublimes. Los Custodios incluso cambian sus nombres, eligiendo los de dioses, reyes o héroes de textos más antiguos. Con una esperanza de vida prolongada, no envejecen como los humanos, pero pueden morir en combate. Los miembros de sus propias familias no los reconocerían si estuvieran vivos para ver lo que le ha sucedido a su hijo, sobrino o primo, aunque muchos afirman que lo harían por orgullo.

Cada Custodio está bendecido con protecciones que los hacen menos vulnerables a los poderes tanto del psíquico como del Nulo, así que son muy adecuados para luchar junto a las Hermanas del Silencio. Además, los Custodios nunca exhiben poderes psíquicos propios ya que, aunque los psíquicos del campo de batalla son poderosas armas vivientes, también son increíblemente inestables. Sus mentes son propensas a verse invadidas por entidades disformes, y este es un peligro al que ningún Custodio se enfrentará jamás. Parece que el Emperador no deseaba ninguna grieta en las defensas de sus escoltas, por lo que no les concedía ningún don de habilidad psíquica.

A fin de cuentas, un Custodio está diseñado para llevar la muerte a todo ser o criatura que amenace al Emperador, razón por lo que es superior en todos los sentidos, comparable a un Marine Espacial como lo es un Marine Espacial a un Humano sin mejoras. Son lo más grande que la humanidad puede ofrecer, aunque pocos saben con certeza si siguen siendo humanos.



HERMANAS DEL SILENCIO

También conocidas como el Azote Pálido, las Sin Alma, las Eyrinas, las Doncellas Nulas y las Hijas del Abismo, las Hermanas del Silencio son buscabrujas especializadas. Son expertas en la caza de psíquicos rebeldes, brujos peligrosos y hechiceros depravados, tanto humanos como xenos. Su cometido de cazar magos y brujas hace que estén constantemente en guerra, ya que estos enemigos están en todas partes. Guerreras curtidas en batalla, que llevan el juicio del Emperador con bólter, llama y espada.

Cada miembro de la Hermandad Silenciosa tiene el gen Paria y, por lo tanto, es a lo que el Imperium denomina Paria, Nulo o Vacío. Solo uno por cada billón, los parias parecen no tener presencia en la disformidad. Son, a todos los efectos, insensibles. En lugar de una luz parpadeante en el empíreo, como se dice que son la mayoría de las almas humanas, el alma de un Vacío se parece más a un enorme hueco, un pozo negro de la nada que devora la oscuridad de la disformidad. Para los psíquicos, cuya presencia y sensibilidad en la disformidad es mayor que la de los demás, esto convierte a las Hermanas del Silencio en anatema. La mera presencia de una de estos Nulas es agotadora. La conexión del psíquico con la disformidad se rompe y sus hechizos y poderes se disipan y fallan. En el espacio real, ser insensible no convierte a un Vacío en una especie de autómata inofensivo, sino que tiene un efecto tangible en los demás. Aquellos a su alrededor que no son psíquicos todavía retroceden en su presencia. Es como si el cuerpo reaccionara de una manera sobrenatural a algo que sabe que es contrario al orden natural de la existencia. Este efecto hace que las Hermanas del Silencio sean temidas a un nivel instintivo y les da una enorme ventaja tanto en batalla como en los interrogatorios, aunque les ha dificultado para conseguir aliados en las interminables disputas políticas internas del Imperium.



Los orígenes de las Hermanas del Silencio son aún más misteriosos que los de los Custodios. Algunos eruditos afirman que el Emperador, siendo un ser psíquico tan poderoso, nunca habría iniciado la creación de una orden guerrera de Nulos. Otros argumentan que solo un ser con su previsión y sabiduría podría haber hecho tal cosa. Todas las fuentes son fragmentarias en el mejor de los casos y, a menudo, citan obras lejanas y perdidas. La mayoría de los primeros logros de la Hermandad Silenciosa, si se hizo algún registro de ello, en la actualidad se olvidan o se descartan como apócrifos, aunque las fuentes limitadas coinciden en que las Hermanas tenían acceso a áreas a las que solo el Emperador y los Custodios podían entrar. Independientemente de sus orígenes, parece obvio que el propósito de la formación de la Hermandad Silenciosa era perseguir y capturar, o eliminar, psíquicos de todo tipo en todo el Imperium. Han sido nominalmente parte del Adeptus Astra Telepathica durante toda su existencia, aunque en la práctica siempre han tenido una autonomía significativa de esta organización. Las Hermanas del Silencio se encargan de su propio reclutamiento, buscando a las Vacías más fuertes en sus propias misiones o recibiéndolas de manos de comerciantes independientes y otros operativos turbios; incluso esas personas de voluntad fuerte buscan deshacerse de las Vacías lo más rápido posible. Estas novicias están sujetas a los más duros regímenes de entrenamiento y pruebas de lealtad. Toman el Voto de Serenidad al completar su entrenamiento, en el que juran deber eterno y silencio.

No cabe duda que la Hermandad Silenciosa jugó un papel importante en la Herejía de Horus, y las fuentes existentes a menudo aluden indirectamente a que luchan junto a los Custodios del Emperador. Lo que está claro es que cayeron en desgracia tras ese terrible conflicto. Su número se redujo a causa de los combates, y muchas supervivientes se dispersaron o se perdieron. Sin el Emperador para apoyarlas, y con los Custodios en horas bajas tras su fracaso en proteger al Señor de la Humanidad, la aversión natural que muchos sentían hacia las Vacías llevó a los enemigos políticos de las Hermanas a sacarlas de sus posiciones de influencia. Con su número reducido y disperso, carecían de la fuerza para hacer frente al creciente poder de la Eclesiarquía, que argumentaba que las criaturas sin alma no podían tener fe. Durante años, muchos de los conocedores de la existencia de la Hermandad Silenciosa creyeron que la orden se había disuelto. Estaban equivocados.

LAS CÁMARAS SAGRADAS

Los Garras del Emperador tienen permiso para acceder a bóvedas selladas genéticamente y búnkeres de archivo protegidos con adamantina en lo más profundo de la Plataforma Himaláyica y que están cerrados para todos los demás. Protegerlos es solo una de las muchas responsabilidades de estas antiguas y esotéricas órdenes. Sus funciones son variadas, especializadas e insondables en su complejidad. Si fracasaran, las consecuencias para el Imperium serían más que desastrosas. Por ello, nunca se les permite un momento de laxitud o introspección.

Los historiadores imperiales más eruditos no pueden imaginar los tesoros y horrores que se guardan dentro de las bóvedas, archivos y cárceles del Palacio Imperial. Hay más cámaras y celdas de las que nadie sabría decir, y mucho de lo que hay allí es tan terrible que podría provocar la caída de la Humanidad o enajenar a un Humano no mejorado que se enterara de ellas. Las reliquias de la Edad Oscura de la Tecnología (como el Lamento de la Sinrazón, el Periaptio Negro de Rai'Then'yl y el horrible Amuleto de la Triple Plaga) se guardan bajo llave y con carga psíquica, tras bloques de metros de espesor sellados con genes adamantinos que están cubiertos de protecciones rúnicas. También hay artefactos xenos, algunos son todo lo que queda de civilizaciones que se extinguieron hace millones de años. Las bóvedas no solo contienen artefactos y reliquias. También contienen seres. El que Implora, Sujeto XI y Uno de los Caídos son solo unos ejemplos de los miles existentes. A veces, los Custodios incluso han tenido que contener a los horribles habitantes de las bóvedas cerradas con runas para que no se liberen de su encarcelamiento.

Los habitantes de las celdas intentan hablarme, sondear mi mente. Me ofrecen tentaciones, dones y poder. Ni siquiera me río de ellos. El deber y el servicio es todo lo que necesito.

LOS COMPAÑEROS

Solo los Adeptus Custodes deciden quién puede tener una audiencia con el Emperador. Este honor se otorga solo en las circunstancias más extraordinarias. Ningún enemigo ha tenido acceso al salón del trono en diez mil años. Esta responsabilidad recae en los Compañeros, una fuerza de trescientos Custodios que sirven como guardaespaldas directos del Emperador. Cada uno es seleccionado por el Capitán General tras una evaluación minuciosa basada en el desempeño del candidato en batalla, su agudeza mental y fortaleza espiritual, junto a muchos otros factores. El rango y el estado del veterano no influyen en la selección. Para los Custodios, no hay un deber más importante.

Para cumplir sus deberes, los Compañeros se organizan en filas alrededor del Trono Dorado. Permanecen quietos, sin hablar y en alerta máxima. Así se mantienen durante muchísimo tiempo, aunque pueden rotar fuera de su posición para descansar. Incluso con períodos de recuperación, esta tarea es purgante y agotadora mental y espiritualmente. Cuando el Capitán General decide que un Compañero ha servido lo suficiente, es sustituido. Esto no supone una deshonra, sino un reconocimiento pragmático de que ningún Custodio puede cumplir su deber indefinidamente.

VIGILIA ETERNA

La lista de deberes que recae en los Custodios es larga y se adapta a medida que surgen nuevas amenazas. Los Custodios supervisan el ritual de unión del alma, en el que miles de psíquicos cada día son drenados de su fuerza vital para sostener al Emperador y, por lo tanto, al Astronomicón. Los Custodios también son responsables de la defensa del Palacio Imperial, una fortaleza tan grande como una pequeña nación. Sin embargo, para garantizar la seguridad del Emperador, los Custodios deben mirar más allá de los muros del palacio, más allá de Terra y hacia el Sistema Solar. Allí, tienen puestos de avanzada, estaciones de transmisión y augurios y fortalezas desde las que monitorean cada nave que entra al espacio solar. Finalmente, su vigilia se extiende al resto de la galaxia, porque hay innumerables amenazas por descubrir.

EL GRAN DIEZMO

También denominado el Sacrificio psíquico, La Caza que nunca acaba, la Gran Cosecha y la Deuda de Terra, el Gran Diezmo es el proceso por el que el Imperium se ocupa de los psíquicos de su población. Todos los mundos del Imperium deben entregar sus psíquicos a las Naves Negras del Adeptus Astra Telepathica. Las Hermanas del Silencio guarnecen estas naves oscuras, y su presencia asegura que las brujas reunidas no puedan usar sus poderes.

Las Naves Negras son variantes de cruceros o cruceros de batalla optimizados para encarcelar a los psíquicos y transportarlos. A menudo viajan solos y pueden encontrarse con mundos agitados por la rebelión, por lo que están fuertemente armadas, incluso con armas de grado exterminatus. Las Naves Negras están equipadas para operaciones prolongadas y funcionan durante años sin reabastecimiento. Están equipadas con complejos sistemas de sigilo y pasan desapercibidas de los escaneos de señales y áuspex. Internamente, la estructura de las Naves Negras está entrelazada con sistemas diseñados para bloquear los poderes psíquicos de esas miserables almas que transportan en sus celdas. También tienen criocriptas y cámaras de estasis para los prisioneros más peligrosos, y muchos de sus sistemas están automatizados, requiriendo menos tripulación humana vulnerable.

Cuando una Nave Negra está llena de prisioneros, regresa a Terra, donde sus cautivos se entregan a la Scholastica Psykana para su procesamiento. Antes de esto, muchas naves procesan su cargamento humano en uno de los numerosos mundos secretos, fondeaderos, puestos de avanzada y estaciones de nodos de recolección, para evitar el hacinamiento alrededor de Terra y protegerla de riesgos adicionales. Las Hermanas del Silencio gobiernan estos lugares y dan acceso a pocos forasteros.



ZONA DE GUERRA: TERRA

Ningún mundo del Imperium está mejor defendido que Terra. Preservada por capas de protección de todo tipo, y defendida y mantenida por todo tipo de organizaciones de las infinitas amenazas de la galaxia. Sin embargo, incluso con todos estos en su lugar, los Custodios deben estar eternamente vigilantes. Los peligros y enemigos acechan en los lugares más oscuros de Terra.

El Palacio Imperial es la fortaleza más grande e inexpugnable del Imperium. Extendiéndose a lo largo de una cadena montañosa, la circunferencia de sus muros tiene miles de kilómetros de largo. Antaño era una estructura de incomparable belleza, un testimonio de los logros de la ingeniería, arquitectura y cultura de la Humanidad. Desde entonces, la necesidad, así como la devastación infligida durante el Asedio de Terra, lo ha vuelto brutal, feo y funcional, con innumerables baterías de artillería, baluartes, torres y otros emplazamientos defensivos. Los edificios levantados con la grandeza del Culto Imperialis también han tomado su lugar en los milenios desde el Asedio de Terra.

Con el tiempo, el Palacio Imperial se ha vuelto cada vez más inmenso. Las altísimas torres de sus macrohabitáculos y puertos espaciales atraviesan la atmósfera y se elevan hacia el vacío. Sus subniveles alcanzan el lecho de roca sagrada de Terra y en algunos lugares alcanzan cientos de kilómetros de profundidad. Los pasillos, cámaras, bóvedas, fortalezas y plazas del palacio son tan multitudinarios que ningún registro los enumera a todos. Muchos son viejos, están enterrados y sin usar, y hay muchos vagabundos arqueotecnológicos que nadie conoce en las capas que se han acumulado con el tiempo. Las subnaciones sociales, las posesiones de los clanes y las tribus de siervos tecnourbanos que habitan dentro de los muros del palacio podrían poblar sistemas estelares.

El Adeptus Custodes vigila el palacio y toda Terra. Analizan cada rostro en las muchedumbres de peregrinos y refugiados que inundan las calles y pasadizos. Mantienen la vigilia en santuarios y armerías, manejan espaciopuertos y fortificaciones e inspeccionan las innumerables baterías de cañones orbitales. Colocan dispositivos de escucha, serviespías y subrutinas dictalarcenses tanto en colmenas como en bloques de habitáculos. Recopilan y analizan cada fragmento de información hasta de los confines más oscuros del sistema Solar, transmitiendo los nombres de las naves, los movimientos de población, los horarios de los turnos de los trabajadores, los sermones de los demagogos, las intercepciones de voz y muchas otras en macrocogitadores del tamaño de acorazados. Las profecías de datos que surgen de estos motores gigantes ayudan a los Diez Mil en su eterna guardia. Los Custodios incluso colocaron espías en los grupos de trabajo que limpiaban la poderosa fortaleza estelar de los Puños Imperiales, Falange, tras escapar de la invasión daemónica; muchos otros Capítulos de Marines Espaciales desconocen que algunos de sus siervos informan a los Diez Mil en secreto.

La propia Terra está poblada por billones de habitantes. Un gran número permanece oculto a la vista de los guardianes del orden convencionales, como Ejecutores, Literati, Frateris Militia y Adeptus Arbites (debido a la inmensidad de las colmenas, factorums y las pilas de archivos en los que habitan), junto con la gran masa de la población. Por tanto, los Custodios siempre luchan por erradicar y eliminar las amenazas en la propia Terra. En los años previos al ascenso de Trajann Valoris a Capitán General, los Custodios pusieron fin a una serie de sangrientas guerras en cadena entre tribus peregrinas dentro del propio Palacio Imperial. Durante el mismo período, los presos de las Celdas Oscuras se inquietaron y los servidores de apoyo que operaban allí experimentaron brotes de locura extrema. Años más tarde, un Culto Genestealer llamado Dracos del Tentáculo Ur fue descubierto en el interior de los archivos inferiores de Nordafrik, y posteriormente fue purgado por Trajann Valoris a la cabeza de una enorme hueste de escudos. La amenaza de los Cultos Genestealer es realmente insidiosa. Recientemente, una fuerza de Garras del Emperador, liderada por el Campeón de Filo Aristothes Carvellan, se apresuró hasta el Arcología Veracitum Neglis para capturar a un Patriarca de los Príncipes Mendigos conocido como el Engendrador, sufriendo muchas bajas en el proceso. Los Diez Mil saben que es solo cuestión de tiempo antes de que se descubra la última amenaza.

LA FORTALEZA SOLAR

La inviolabilidad del sistema Solar supera la de cualquier otro sistema del Imperium. Un enemigo atacante se encontraría bajo un asalto abrumador desde el momento de su llegada, y cuanto más se adentrara en el sistema, más intensa sería la respuesta. El sistema exterior está conectado a colosales campos de minas de vacío y torretas centinelas. El cinturón halo cuenta con innumerables fuertes estelares, guarnecidos por regimientos asignados del Astra Militarum y Militarum Tempestus que se ejercitan día y noche en maniobras de contrainvasión. El sistema está vigilado por monitores y servidores cazador del vacío, así como por escuadrones de la Flota Solar, como la 1ª Armada de cruceros de batalla de Terra. Las plataformas de armas están orientadas hacia el espacio, y sus sistemas augur en búsqueda constante de objetivos. Las fortalezas de los muelles y las bases de cazas inundan el vacío, y la nave a la que llaman hogar está lista para atacar en cualquier momento. El Adeptus Mechanicus, los Caballeros Grises, el Adeptus Assassinorum, la Inquisición y otras organizaciones tienen sus propios activos en el sistema Solar, además de sus formidables defensas. El Adeptus Custodes es el eje de todo este despliegue, llevando a cabo sus propias patrullas y examinando al personal imperial. Sus barridos e inspecciones sorpresa no siguen ningún patrón discernible y, por tanto, deben evitarse. Guarnecen instalaciones militares en Luna, Venus, Plutón y otros, así como fortalezas más allá del sistema como Oráculo Maximus, Presciencia, Garra Aegis y Aguilera Prime. Pocos fuera de su orden tienen el conocimiento del alcance de sus posesiones. Los Custodios también monitorean a los millones de habitantes que se dirige a Terra cada día, administrando el sistema por el cual estos trabajadores, refugiados y peregrinos son organizados, examinados y controlados a lo largo de los estrictos corredores del espacio que sus naves pueden usar.



EL PALACIO IMPERIAL
Representación cartográfica de los dominios más sagrados del Palacio Imperial en Terra.
EL BASTIÓN INDOMITOR
TORRE AQUILANA
CELDAS OSCURAS
EL NEXUS ADMINISTRATA
SANTUARIO DE UN MILLAR DE OJOS
SANCTUM IMPERIALIS
PUERTA DEL ASCENSOR
LA PUERTA DEL LEÓN
AVENIDA DEL SACRIFICIO
LOS SUBURBIOS MAGNIFICAN
BATERÍA ORBITAL VIGILATUM
FORTALEZA DEL TRIBUNATO
LADERAS CATABÁTICAS
VICTORIS ABSOLUTA



Los labios de Theodorik estaban secos. Trató de humedecérselos, pero no pudo.

Incluso después de un año, sigo sin estar acostumbrado, pensó.

Los Custodios le habían quitado la lengua al completar sus quince años de formación como escriba. Una precaución en caso de captura; una de muchas para mantener a salvo el conocimiento que atesoraba. Otras eran mucho menos visibles y mucho más dolorosas. Conocía demasiadas cosas que personas y criaturas indeseables ansiaban descubrir.

—Y el Primarca resucitado, el decimotercero de los suyos, regresó a Terra, un evento de lo más inesperado… —dictó el Custodio Archilos Vantar.

Además del retumbar de su voz estentórea, que inundó toda la cámara, el único sonido perceptible era el del roce de las plumas contra el pergamino y el suave golpeteo de los dedos augméticos en las listas de datos. Decenas de escribas, igual que Theodorik, trabajaban sin parar. Todos llevaban túnicas de un negro profundo. Todos iban afeitados y tenían el símbolo del Aquila, el laurel y los rayos tatuados en la frente, una marca más de la protección y propiedad de los Custodios. Un escriba de los Diez Mil podía confiar que, en virtud de las marcas, incluso los elementos superiores de otras organizaciones imperiales los dejarían en paz. Nadie se atrevería a provocar la ira de los guardianes del Emperador.

Todos eran eunucos. Los Diez Mil no tenían tiempo para distracciones humanas primitivas.

—…y con todo honor, respeto y dignidad este hijo fue recibido en el Mundo Trono por la gente, los Altos Señores del Emperador y los Adeptus Custodes…

La cámara, la Cataloguia Dictatior en sí, era perfectamente circular y estaba iluminada por braseros, tiras de lumen y velas colocadas en la parte superior de servocráneos flotantes. El Custodio Vantar se erguía sobre un pedestal en el centro, con decenas de escritorios idénticos a su alrededor y mirando hacia él. En cada uno se sentaba un escriba. La cámara se había diseñado enteramente teniendo en cuenta el dictado: la forma perfecta para que la voz de un Custodio llegue a cada escriba sin que él tenga que proyectar ni repetir una palabra.

—…mediante un veredicto rápido Roboute Guilliman de Macragge fue declarado Lord Comandante del Imperium, una autoridad que no había tenido durante diez milenios. Los Altos Señores aplaudieron el gran nombramiento y las masas lo vitorearon, porque aquellos eran días realmente oscuros…

Theodorik siguió cada palabra pronunciada por el Custodio. Sujetaba su pluma como un maestro espadachín empuña su espada favorita, con increíble destreza y familiaridad. Con sus manos mejoradas, aplicó la cantidad justa de presión a su pluma sobre el pergamino. Los dígitos lo aseguraron de tal manera que no hubo deslizamientos, manchas de tinta o derrames, y para que pudiera dejarla en el tintero cuando Vantar hiciera una pausa, asegurándose de que nunca perdiera su lugar. Fallar en esto se castigaba con la lobotomía.

—…el decimotercer Primarca inició muchos cambios. Las grandes multitudes fueron demostraciones que abolió y los procesos burocráticos los desechó. Hizo muchos enemigos, tanto entre los más altos como entre los más bajos. Pero el mayor de todos era el Archienemigo, y derrotarlo y preservar el gran reino del Emperador fue la causa por la que tomó todas sus decisiones…

Las manos de Theodorik habían sido reemplazadas por unas implantadas a mitad de su entrenamiento. Las manos humanas eran insuficientes para las necesidades de los Custodios. Dolían y se cansaban. No podían formar las palabras pronunciadas en los complejos y arcaicos tipos de escritura exigidos por los Custodios, ni en el lenguaje requerido asignado a cada escriba. No al mismo ritmo que hablaban los Custodios, al menos.

—…y entonces la Cicatrix Maledictum hizo pedazos la galaxia; la Gran Fisura…

Theodorik reprimió un escalofrío.

Concéntrate, pensó.

—…Terra fue atacada. La luz del Astronomicón se atenuó. Había mucha miseria, dolor y desorden en el Mundo Trono, desde la cima más alta hasta la colmena más profunda. Las prácticas paganas florecieron cuando las débiles masas se apiñaron en pos de cultos desenfrenados y reuniones heréticas. Imperaba la locura. Los Diez Mil la erradicaron, y multitud de débiles y peligrosos fueron sacrificados...

Theodorik no reaccionó. Su propósito era escribir lo que se decía y nada más. La idea de la rebelión no inspiró ningún tipo de pausa en él: servía a los Adeptus Custodes y conocía mejor que la mayoría el destino de cualquiera que se opusiera a ellos.

Los Custodios exigieron que los dictados se registraran en todos los idiomas terrestres en todos los medios. Algunos





escribas escribían en varios tipos de alto gótico en códices encuadernados en cuero, mientras otros introducían caracteres del gótico bajo en listas de datos en una miríada de dialectos. Sobre resmas de pergamino Theodorik escribió el gótico medio de la Cruzada-Era Sud-Merikan. Quince años de práctica continua e inculcación cirujana aseguraron una fluidez perfecta. Había aprendido desde la niñez, y lo mismo les ocurriría a sus sucesores cuando él fuera demasiado viejo para ser útil a los Custodios.

—...la Batalla de la Puerta del León continuó, y la victoria se ganó gracias a los sacrificios y esfuerzos de la Hermandad Silenciosa, los Diez Mil y los Ultramarines del Adeptus Astartes, los hijos genéticos de Roboute Guilliman. Feroz fue su determinación, sublime su habilidad y profunda su devoción. Muchos de los Diez Mil cayeron, guerreros que habían hecho su vigilia durante milenios...

Theodorik había oído poco sobre la Batalla de la Puerta del León, solo que había habido una. Él había estado en esta cámara en ese momento, registrando las acciones de los Leones en la Compañía Escudo de Auramita. Sabía que era mejor no preguntar por la batalla. A los de su clase solo se les dijo lo que los Custodios consideraban absolutamente necesario, y debían estar agradecidos por no saber más. Eso nunca le había impedido imaginar cómo sería ver a los Diez Mil en guerra.

Qué espectáculo debió ser, pensó. *¡Tantos héroes en el campo a la vez! ¡Qué hermoso! ¡Qué inspirador!*

— En las secuelas de la batalla se encontraron al Primarca resucitado y el Capitán General Trajann Valoris. Su discurso estaba bajo llave. Detrás de salas, protecciones psíquicas, una docena de candados y más, discutieron el futuro y lo que sería de los Diez Mil y del Imperium...

Theodorik siguió escribiendo. Ni siquiera podía empezar a imaginar la forma en que un Primarca y el Capitán General se dirigirían el uno al otro.

Tal encuentro de mentes, se maravilló. *La sofisticación de su lógica, el genio de su perspicacia, la maravilla de su capacidad para seguir argumentos y reconstruir fragmentos aparentemente aleatorios de datos e inteligencia. ¿Qué no podrían lograr si ambos aunaran sus intelectos?*

— Después de muchos días, llegó el acuerdo. Se enmendó formalmente el papel de los Diez Mil. El palacio permanecería seguro en sus manos pero, en el resto de la galaxia lucharían más de los que lo habían hecho en diez mil años. Muchas son las amenazas al Emperador, y deben extinguirse dondequiera que se encuentren...

Alabado sea, rezó Theodorik. *Nuestros enemigos conocerán el verdadero significado del miedo cuando la lanza empaladora de los semidioses áuricos atraviese las estrellas para ensartarlos dondequiera que estén. ¿Qué no podría lograr nuestro Imperium con los Diez Mil marchando en masa al exterior? ¿Cuántos ídolos falsos serán derribados? ¿Cuántas razas xenos sometidas bajo nuestras lanzas? ¿Cuántos traidores purgados y sus dominios inmundos convertidos en sacrosantos? El Emperador protege: a medida que surgen amenazas para su pueblo, ¡Él se acerca para protegerlos con su propia guardia!*

—...muchas tareas emprendieron los Adeptus Custodes, todas de vital importancia. Muchas fueron las fortalezas reforzadas, rearmadas y reconstruidas. Incluso los archiherejes mejor escondidos serían perseguidos y asesinados. El regalo del Emperador de la tecnología Primaris iba a ser llevado a los asediados Capítulos del Adeptus Astartes. Las rutas de la disformidad a Terra debían ser seguras. Los artefactos innumerables y vitales para el Imperium debían ser asegurados y destruidos o llevados a Terra para su confinamiento...

Este será el comienzo de una nueva era para la Humanidad, pensó Theodorik. *Aunque la noche llegue, la luz la hará retroceder. ¿Qué puede resistir a estos seres?*

No deseaba nada más que mirar a Vantar, pero no podía. Apartar la mirada de su trabajo, incluso por un momento, era delatar una falta de concentración y arriesgarse a la censura.

—...con la ayuda de los oraculares vaticinahorrores y las interceptaciones astropáticas, y con no poca ayuda a los Ojos del Emperador, se identificaron cada vez más amenazas. En pos de ellas, los Diez Mil enviaron a muchos de sus miembros con la Cruzada Indomitus de Roboute Guilliman. La Humanidad no había emprendido una expedición mayor en diez milenios. Sus esfuerzos serían similares a golpear los nidos de insectoides asesinos, sabiendo que las criaturas que emergían debían ser exterminadas. Por el bien del Trono, por el bien de Terra, por el bien de Él. Scriptum Finitis — concluyó Vantar.

Theodorik bajó la pluma, bajó la cabeza y apoyó ambas manos sobre el escritorio, una a cada lado de su trabajo. Allí permanecería hasta que se recogieran sus escritos y se fuera Vantar.

Mantenlo a salvo. Mantenlo a salvo. Mantennos a salvo, rezó.



LOS GARRAS DEL EMPERADOR

Los Garras del Emperador no han estado tan visiblemente activos en la galaxia desde la Gran Cruzada. Equipados con uno de los arsenales más devastadores a disposición del ejército imperial, aplastan a psíquicos solitarios, purgan alzamientos mutantes y ponen fin a los insidiosos complots de alienígenas y traidores, todo al servicio del Trono Dorado.

ADEPTUS CUSTODES

Desde hace diez mil años los Adeptus Custodes están al mando de la seguridad del Sistema Solar, del Mundo Trono y del Palacio Imperial. Su labor ha tomado mil caras distintas y, cuando no persiguen amenazas contra el Emperador, se siguen formando y entrenando. Los Custodes llevan a cabo ejercicios de pensamiento fractal, cogitaciones estratégicas que duran años y simulacros en el hallucinarium, lo que les permite estar preparados para cualquier acontecimiento, incluido un asedio total a Terra. Los Juegos de la Sangre son otro tipo de entrenamiento que los Custodes utilizan para mejorar sus defensas. En ellos, un Custodio es nombrado el invasor o asesino, y debe probar distintas estrategias de ataque para penetrar las murallas del Palacio Imperial y alcanzar el Trono Dorado u otros puntos clave de la infraestructura de Terra. Este método permite a los Custodes eliminar los puntos débiles, y al Custodio elegido demostrar su tenacidad. Incluso después de que el Emperador ascendiera al Trono Dorado, los Custodes organizaron expediciones a cualquier punto de la galaxia que presentara una amenaza lo bastante grave. Sin embargo, tras el retorno de Guilliman los Custodes tomaron las armas y se aventuraron hacia la galaxia en gran número.

Los Custodes fueron diseñados para aniquilar a cualquier oponente en cualquier situación, y son tenaces, avizores y despiadados. Cuando golpean, son capaces de aniquilar un enemigo que está en superioridad numérica, logística, defensiva y geográfica. Sin embargo, los Custodes no son un ejército de por sí, y de ellos no se espera que vayan a la guerra, sino que su cometido es dominar por completo el campo de batalla. Son una fuerza paramilitar, no estratégica, creada para servir como guardaespaldas y erradicar amenazas específicas. Los Custodes siempre se han beneficiado de la Magisterium Lex Ultima, que los pone

Ataviados en auramita, marchamos y nos mostramos. con lanza en la mano, luchamos. Todo es un obsequio del gran emperador. Al protegerlo, le agradecemos los dones con los que nos ha bendecido.

ARMADURA

La armadura que lleva cada Custodio está hecha totalmente a medida. Cada pieza está equipada con sensores de proximidad de alta sensibilidad, por lo que es casi imposible que un enemigo ataque por sorpresa, así como generadores de campo de refracción que los hacen inmunes al daño. Las armaduras están forjadas con auramita, un material resistente que se puede teñir de cualquier color a nivel molecular.

La armadura vratina de la Sororidad Silenciosa es similar a la servoarmadura de los Marines Espaciales, aunque esta se combina con una antigua cota de malla del vacío de origen desconocido. La tecnología que se utiliza en su fabricación es tan avanzada que ofrece una protección robusta y al mismo tiempo libertad total de movimientos.





por encima de todas las leyes excepto la del Emperador. Gracias a ello, pueden recurrir a cualquier faceta del ejército del Imperium, y es lo que utilizan para interceptar toda nave que necesitan para cruzar los cielos o para cualquier otro propósito que consideren necesario. Algunas naves han servido con los Custodes tantas veces que, en la práctica, se han integrado en las filas de los Diez Mil de manera permanente. Sin embargo, los Custodes mantienen algunas naves de su propiedad, en especial naves de guerra de clase Sable. A veces, los Custodios responden tan velozmente a una amenaza que no hay tiempo de interceptar una nave, así que resulta esencial mantener una flota propia de naves que estén disponibles en todo momento. La Magisterium Lex Ultima también significa que nadie puede dar órdenes a los Custodes excepto por el Emperador, ni siquiera Guilliman, que tan solo puede solicitar su ayuda, así que cuando Valoris accedió a que los Custodes asumieran un papel más activo en la galaxia, fue un gran beneficio para el Imperium. De hecho, el Capitán General estaba más que dispuesto, pues ya había empezado a preparar a su orden para una escalada de su actividad más allá del Sistema Solar.

El Imperium no escatima en esfuerzos a la hora de proporcionar a los Custodes el mejor equipo, y tanto como necesitan. Al adquirir su amplio arsenal de armas, los Custodes no toman en consideración ni la cantidad de recursos invertidos ni la escasez de los componentes. Están armados a propósitos para lidiar con amenazas humanas y no humanas; estar mejor equipados es una de las maneras en que afianzan su superioridad.

Las armas de cada Custodio están elaboradas para él por artesanos cuyo linaje se remonta generaciones atrás, dedicado en exclusiva a los Custodes. Han sido forjados genéticamente, lo que agudiza aún más sus habilidades. Cada arma y pieza de su equipo es una obra maestra y un parangón de la artesanía. Además de increíblemente eficaces en combate, las armas son obras de arte decoradas con florituras y diseños exclusivos. Es hasta posible que, hace eones, subcultos al completo del antiguo Mechanicum se recluyeran en el Palacio Imperial para producir algunos de los elementos del armamento.

HERMANAS DEL SILENCIO

Antes del regreso de Roboute Guilliman, las Hermanas del Silencio estaban en el exilio y operaban en secreto. En el mejor de los casos, el Imperium las ignoraba y, en el peor, sus elementos más fanáticos las perseguían e incluso llegaban a quemarlas por brujas. Sin embargo, todo cambió con la vuelta del Primarca, pues él recordaba el valor y la importancia de las Hermanas, y sabía que las fuerzas del Caos jamás habían ostentado tanto poder, por lo que necesitaría guerreras con las habilidades únicas de las Hermanas. Tras la Batalla de Luna, donde luchó junto a ellas, declaró el Dispensatus Anathema. Las Hermanas que habían combatido a su lado fueron enviadas a buscar a sus congéneres a los sectores vecinos. Muchas de las que

encontraron volvieron a Terra, pues aún poseían un enorme sentido del deber.

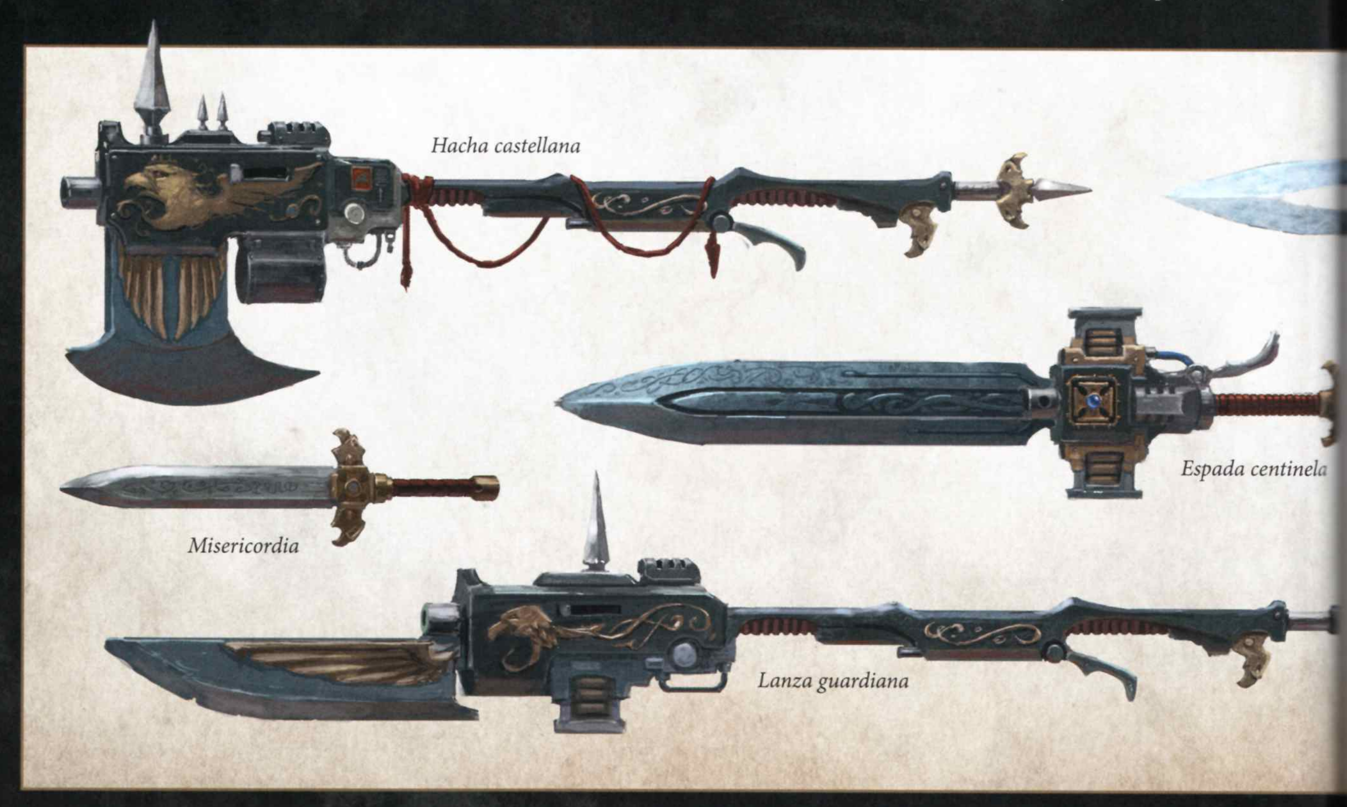
Guilliman ordenó la restauración de la ciudadela de Somnus en Luna, la antigua fortaleza de las Hermanas que había sido abandonada durante la Herejía de Horus y ahora yacía derrumbada. Nombró a la Hermana Asurma, del convento del planeta Yllax, Hermana Comandante de una Sororidad Silenciosa al completo. Asurma prometió ampliar sus rangos y nunca jamás volver a permitir que el poder de su Orden se viera debilitado por otros cuerpos imperiales. Ahora queda mucho trabajo por hacer a medida que se construyen nuevas prisiones fortaleza para el creciente número de psíquicos tomados por el Gran Diezmo y las torres abandonadas, antaño en las manos de las Hermanas, eran restauradas. No es fácil, pues ni siquiera con el apoyo de Guilliman han desaparecido los viejos enemigos de las Hermanas, como la Eclesiarquía, y su resurgencia es un motivo de gran preocupación.

Las Hermanas del Silencio han desempeñado un papel importante en la Cruzada Indomitus. Envían efectivos a cada flota y sus extraños poderes, que pueden proyectar si es necesario, calman la tumultuosa energía disforme. Sus naves se apresuran al encuentro de la amenaza psíquica y, mediante la intensificación de su actividad, han dado caza a innumerables brujos, tanto traidores como alienígenas. A medida que el número de psíquicos ha ido aumentando, las Hermanas del Silencio han encontrado su cometido. Son inmunes al poder empíreo, pues sus mentes no pueden ser controladas, sus cuerpos no pueden ser poseídos y su percepción no puede ser alterada con influencia psíquica. Muchas Hermanas luchan junto a los Adeptus de las Flotas Portaantorchas, unas fuerzas veloces cuyo único mandato es buscar Capítulos de los Marines Espaciales y compartir con ellos los secretos de la tecnología Primaris de Belisarius Cawl. La Sororidad Silenciosa se ha granjeado rápidamente una reputación como ente indispensable entre el mando imperial. En incontables ocasiones, las Hermanas han evitado que armadas enteras cayeran ante la disformidad y han cambiado el rumbo de batallas que se habían dado por perdidas.

Con nuevos apoyos, organización y confianza, las Hermanas del Silencio han aumentado su actividad en todos los aspectos, aunque en comparación con las demás fuerzas imperiales, siguen siendo muy pocas. Aun así, son una fuerza imparable que solo responde al Trono Dorado. Son fríamente racionales, poseen una enorme disciplina táctica y son tan buenas en tareas de incógnito y contravigilancia como lo son en ataques relámpago dobles y triples con bólteres, lanzallamas y espadas. La Sororidad Silenciosa conoce el valor del factor sorpresa, de la intimidación y del miedo y aprovechan sus habilidades para destruir a soldados, mutantes, cultos armados y marionetas de sus enemigos psíquicos. Al estar acostumbradas a la inferioridad numérica, golpean rápidamente para evitar que las rodeen y se especializan en combate en distancias cortas. A pesar de todos los horrores que han presenciado, su entrenamiento y su determinación las llevan a luchar una vez y otra contra los horrores a los que se enfrentan; pocos pueden plantarles cara cuando las Hermanas se lanzan a la acción

Además de servir en las flotas de la Cruzada Indomitus, la Sororidad Silenciosa persigue sus propios objetivos y lucha sus propias guerras. Algunas luchan junto a la Inquisición y las escuadras de cazadores de las Naves Negras. Formaciones enteras de Hermanas se han infiltrado en los túneles hiperespaciales de la Telaraña, han neutralizado ataques espectrales en zonas de guerra de importancia vital y han aniquilado mundos daemónicos.

Los modales y la apariencia de las Hermanas dejan entrever un cierto barbarismo atávico. Su armadura es majestuosa y ornada, con gemas engastadas y florituras de iconografía imperial, y llevan el pelo,



largo como es, recogido en un moño que jamás se cortan excepto cuando se les escapa un enemigo declarado. Sus cuadros y subunidades toman su nombre en honor a depredadores puesto que, a pesar de su lógica, su precisión y su entrenamiento y disciplina, las Hermanas son cazadoras. Dar caza es satisfacer un deseo atávico, el que busca la persecución y la sangre. Las Hermanas quizá no tengan alma, pero no están tan por encima de la Humanidad de la que provienen y a la que protegen.

En la era Indomitus, la mayoría del armamento más esotérico de la Sororidad Silenciosa, el que usó en sus misiones de la Gran Cruzada, se ha perdido. Una de las prioridades de la Hermana Comandante Asurma es rearmarse, puesto que las Hermanas poseían una enorme cantidad de tecnología que jamás se ha visto fuera de su Sororidad. En el pasado, podían acceder a tecnología de negación psíquica y de disrupción, así como vehículos propios y otros recursos, de los cuales se rumoreaba que habían sido diseñados por el mismísimo Emperador. El equipo que las Hermanas aún tienen exige, como siempre, una enorme cantidad de recursos, que son escasos e incluso más difíciles de conseguir si cabe desde la Gran Fisura. Sin embargo, Asurma ha ordenado que su extracción sea una prioridad, y cuenta con el apoyo de Roboute Guilliman.

IDEOMARCA

Las Hermanas del Silencio hacen un voto de silencio tras completar su entrenamiento. Esto evita que hablen del terrible conocimiento que poseen para entender a su presa, y que jamás tengan palabras de clemencia para sus enemigos. Su silencio queda subrayado por la quijada de su yelmo, cuyo diseño enrejado les cubre la mitad inferior del rostro.

Aunque no hablan, las Hermanas del Silencio necesitan comunicarse con sus compañeras, así como con aquellos ajenos a la orden. Para ello utilizan una lengua de signos ritualizada, denominado ideomarca, el cual combina gestos faciales y lenguaje corporal. Con ella expresan todo lo que desean, desde simples órdenes de batalla hasta conceptos complejos, como el origen de la hechicería. Cuando se comunican con los demás, su idioma se torna audible mediante un sistema tecnolingüístico que lee a gran velocidad las señales e incluso es capaz de emitirlas como vocoseñales. También cuentan con la interpretación de las Proloquoras, acólitas de la orden que aún no han sido confirmadas.

La ideomarca es utilizada por elementos ajenos a la orden. Los Custodes aprenden el idioma de las Hermanas del Silencio, pues confían en la sabiduría, los conocimientos y la lealtad de la orden. Es un lenguaje mucho más fácil de entender que de hablar, pues sus movimiento sutiles y llenos de matices no fueron diseñados ni para los Custodes, pues, a pesar de su dexteridad, son incapaces de reproducir muchos de los gestos más complejos cuando llevan puesta su armadura.

Las Hermanas también dominan otros tipos de comunicación no verbal, como vacuis y grafobinarquía, para conversar con otras fuerzas del Imperium. Antaño conocían bien las señales de batalla de las Legiones Astartes, pero después de tanto tiempo el conocimiento ha caído en el olvido o el desuso, puesto que por una parte muchas hermanas no han luchado con los Marines Espaciales y por otra esas señales han cambiado o desaparecido en cientos de Capítulos.



Lanza de interceptor

Lanzagranadas balistus

Hacha del Vigilante

"La sabiduría alza su espada cuando llega el momento de blandirla. La necedad muere con la espada envainada, esperando a que venga un enemigo aun mayor. Por el bien del Emperador y del Imperium, debemos llevar la guerra a nuestros enemigos".

- Trajann Valoris a Roboute Guilliman tras la incursión de la Puerta del León







TRAJANN VALORIS

CAPITÁN GENERAL, CUSTODIO JEFE, PRIMERO DE LOS DIEZ MIL

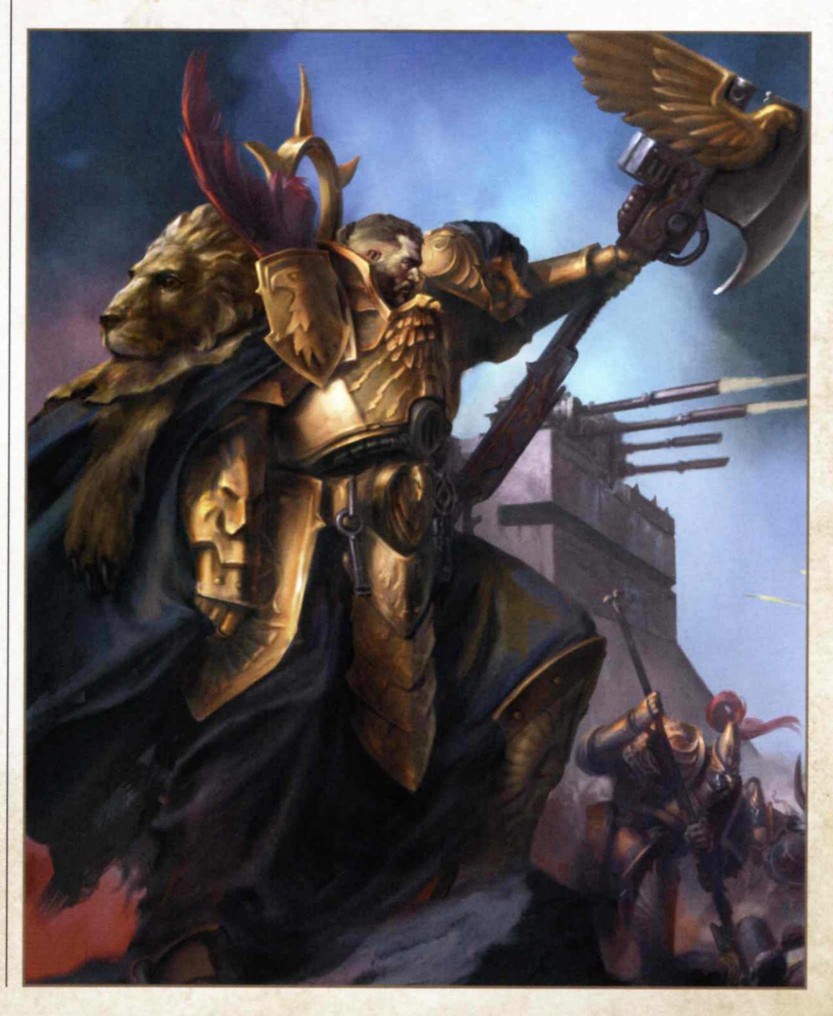
Hay quien dice que Trajann Valoris es el mejor guerrero que jamás haya ostentado el título de Capitán General, uno de los cargos más poderosos de la jerarquía militar imperial. Valoris es responsable de la defensa del Sistema Solar, de Terra y del mismísimo Emperador. Se cuenta entre los Altos Señores de Terra y lidera importantes campañas militares de los Diez Mil.

Trajann Valoris ya parecía destinado a la grandeza desde sus inicios, pues completó dos Juegos de Sangre en los primeros diez años de su servicio. Al ser un estratega excelso y un luchador agresivo, fue promocionado rápidamente a los Custodios Allarus. Con ellos se ganó fama por sus heroicas acciones, entre las que se cuentan desbaratar una red de células del culto de la Legión Alpha en Darjun que se había extendido por todo el sistema; destrozar las fábricas de Megagargantes Orkos del Mekániko Pizafuerte y cortar de raíz un alzamiento Necrón.

Tras los Allarus, Valoris sirvió durante veintidós años con Los Compañeros, los guardaespaldas del Emperador, pero fue reasignado debido a su deseo de luchar en campo enemigo e identificar amenazas lejanas. Poco después fue ascendido a Capitán Escudo y pasó siglos liderando expediciones desde Terra. Valoris, consciente de que su agresividad podría causarle problemas, dominó su temperamento, cultivando un conocimiento que rivalizaba con su ferocidad, algo que consiguió en parte con una extensa red de informantes. Se granjeó la fama por observar a sus enemigos, predecir sus movimientos y lanzar un ataque decisivo siempre en el lugar y el momento adecuados.

Valoris fue nombrado Capitán General tras la caída de Andros Launceddre, y asumió el armamento que su nuevo título conllevaba: una enorme alabarda, conocida como el Hacha del Vigilante, y la Armadura castellana, una armadura con un halo de auramita y una capa de adamantina tejida que parece tela pero repele metralla y espadazos. También posee el Grillete del Momento, una reliquia de la edad oscura de la tecnología que le permite atrapar fragmentos de energía temporal, ralentizar el tiempo o borrar milésimas de segundo de la historia.

Bajo el liderazgo de Valoris, ha aumentado exponencialmente el número de Juegos de Sangre celebrados, las defensas de las rutas estables a Terra por la disformidad se han fortalecido, la red de espías de los Custodes se ha expandido, y se han eliminado innumerables amenazas en Terra y más allá. Incluso convocó en secreto a algunas Hermanas del Silencio antes del retorno de Guilliman, casi como si hubiera predicho el regreso del Primarca. Los Adeptus Custodes jamás han estado en una posición más ventajosa para luchar que con Valoris al frente. Hay quien dice que el Grillete del Momento ha otorgado a Valoris un poder adivinatorio, que le ayuda a tomar las decisiones oportunas. Sea como fuere, su fantástico liderazgo, sus habilidades marciales y su capacidad de decisión le han convertido en el líder perfecto para los Adeptus Custodes de la era Indomitus.





UNA HUESTE DE HÉROES

Cada Custodio es un ejército en sí. Ataviados con las mejores armaduras y equipados con las armas más potentes, hay pocos enemigos que estén a la altura de los Diez Mil. Cuando los Custodes se reúnen, es necesario combatirlos con un gran número de efectivos y aun así, para sus enemigos es una condena a muerte.

Al contrario que los soldados de las demás ramas del ejército, los guerreros Custodes suelen luchar en solitario, y no como parte de unidades. Los Adeptus Custodes son más similares a una aristocracia marcial que a una fuerza de combate jerarquizada, como el Astra Militarum o el Adeptus Astartes. Los Custodios operan con un sistema de meritocracia donde el éxito y la habilidad son recompensados con grandes honores, independientemente de la experiencia. Esto no supone una desventaja en el campo de batalla, pues convierte a cada escuadrón, llamado sodalidad, en una unidad flexible que puede desempeñar cualquier función sin necesitar una estructura de mando y control. Cada Custodio, desde los novicios hasta el Capitán General, posee una excelente visión estratégica. Combinan reflejos veloces, equipo y potencia física, y han derrotado a sus enemigos con una apabullante superioridad numérica.

A lo largo de la vida genéticamente prolongada de un Custodio, este acumulará epítetos honoríficos y títulos. Estos estarán basados en sus gloriosas hazañas en el campo de batalla, en sus rasgos, su trayectoria vital y su puesto. Muchos nombres derivan de los tiranos y lores de las leyendas de Terra. Todos contribuyen a una cultura más longeva que la de cualquier otra organización imperial, que separa a los Custodes del resto del Imperium y los vincula estrechamente con la naturaleza eterna del Emperador. La mayoría de los nombres son secretos, aunque se rumorea que están grabados en el interior de la armadura del Custodes, o incluso microscópicamente en sus huesos. Dentro de los Adeptus Custodes se utilizan cientos de títulos tradicionales, como Comandante Aquila, Supremo Justus o Verdugo del Emperador. Algunos los llevan toda la vida, como Maestro Escudero, otorgado al Custodio que vence unos Juego de Sangre. De manera inversa, un Custodio que ha formado parte de los Compañeros llevará siempre el título de Centinela de Honor.



ORGANIZACIÓN

La organización de los Custodes es bizantina y ancestral, y sus estructuras, disposiciones y regulaciones se mantienen en secreto. Sus rangos están estratificados y son altamente complejos. En parte, esto es a propósito, pues busca confundir a quienes intentan averiguar su funcionamiento; por otra parte, es simplemente fruto de la lentitud con la que evoluciona la institución. Incluso los cargos más altos del Imperium tan solo reciben retazos de información sobre la jerarquía de los Custodes, y eso es solo lo que los Diez Mil revelan cuando luchan junto a otras fuerzas imperiales.

La estructura del Adeptus Custodes es como ninguna otra el Imperium, con numerosas órdenes y cámaras que se solapan. Muchos de estos grupos son de naturaleza ceremonial y al mismo tiempo hacen alusión a funciones o formaciones en el campo de batalla. Los Adeptus Custodes están liderados por el Capitán General, quien ostenta la autoridad absoluta sobre toda la organización y habla con la voz del Emperador. Sus consejeros son el Tribunato Custodio, diez guerreros veteranos que se cuentan entre las mentes más preclaras, después del Capitán General, de los Diez Mil. Deben servir al menos diez años, aunque los integrantes cambian periódicamente para evitar la complacencia y garantizar la entrada de nuevas ideas. Para ingresar en el Tribunato, un Custodio debe haberse ganado diez epítetos y contar con tres grandes victorias. Durante su servicio, ninguno de los miembros tiene permitido ir al campo de batalla excepto en circunstancias extremas, pues su único cometido es apoyar al Capitán General en asuntos estratégicos y diplomáticos.

A grandes retazos, la mayoría de los Custodes pertenecen a una de cinco órdenes que, aunque no sean formaciones de batalla, son grupos ceremoniales cuyos orígenes se remontan milenios. La orden Hykanatoi contiene el grueso de los Custodes, y no posee ninguna especialidad bélica obvia. Los Custodios Allarus y otras unidades pesadas que pueden desplegarse como tropas de choque suelen ser parte de la orden Tharanatoi. Una función clave de los Adeptus Custodes siempre ha sido su velocidad, pues tenían que estar listos para acompañar al Emperador, y deben estar siempre preparados para responder con firmeza a cualquier amenaza. El reconocimiento y los contraataques son las habilidades y tareas fundamentales de los Custodes, y la orden Kataphraktoi ha sido parte instrumental de ello; los Pretores Vertus montados en motos a reacción Dawneagle se cuentan entre sus miembros. Los Custodios siempre se han comportado como una fuerza en la sombra, y los Ephoroi son un ejemplo de ello. Han llevado a cabo misiones de vital importancia para la seguridad del Emperador durante miles de años, y su red de espías y contactos es extensísima. Muchos Custodes participan en misiones

Nada más fuerte que el miedo a lo desconocido, por eso, sobre todo, debemos ser irreconocibles. Nuestro misterio inspira tanto miedo en nuestros enemigos como nuestra fuerza.

DESPLIEGUES DE LOS CUSTODES

Los Adeptus Custodes se diferencian de la mayoría de organizaciones militares del Imperium por la jerarquía tan difusa que rige sus ejércitos. Los Custodios que lideran cada fuerza disfrutan de una enorme autonomía para seleccionar los efectivos que consideran necesarios para completar su misión, y tan solo deben obedecer unas regulaciones organizativas deliberadamente laxas.



Imperatus Auxila

Efectivos de auxilio vinculados a las compañías escudo. Estos van desde máquinas de guerra y Dreadnoughts hasta naves de guerra requisadas e incluso agentes no combatientes.

Maximus Auxila

Las huestes escudo reúnen todas las fuerzas auxiliares de sus compañías escudo bajo un liderazgo único, que es el Maximus Auxila. En la práctica, cada fuerza lucha con su compañía escudo matriz.

Ningún Custodio está vinculado a una sola compañía o hueste, y muchos luchan para distintas formaciones según sea necesario. Sin embargo, las compañías escudo pueden reformarse con los mismos Custodes para nuevas misiones.

encubiertas en nombre del Emperador, entre ellas labores de contravigilancia y magnicidios. La orden de menor tamaño son los Moritoi, los "Caídos Andantes". Estos son los Dreadnoughts de los Adeptus Custodes, bípodes de combate con Custodes caídos enterrados en su interior, de gran sabiduría y conocimiento.

CAPITANES ESCUDO

Los Capitanes Escudo son los líderes Custodios más visibles para aquellos que han luchado junto a ellos. Son guerreros de gran sabiduría y estrategas excelsos que lideran destacamentos militares. Además, muchos de ellos poseen títulos adicionales que les han sido otorgados o están relacionados con otros deberes que deben cumplir. Estos incluyen Castellano Supremo, Guardián Maestro, Lord Protector, Alto Escudero y muchos más. Cuando una hueste de Custodes va a la guerra está liderada por un Capitán Escudo, el cual tiene gran poder de decisión para elegir qué guerreros, y cuántos, se unen a su compañía.

COMPAÑÍAS ESCUDO Y HUESTES ESCUDO

Una compañía escudo es una formación temporal de Custodes formada en torno a un Capitán Escudo, creada totalmente ad hoc. No parece que haya ningún criterio ni regulación para las compañías escudo: ni su forma, ni cuántos guerreros la integran ni a qué cámaras pertenecen. El Capitán Escudo ostenta total autonomía para convocar a los guerreros y efectivos que crea que mejor llevarán a cabo la misión. Por ejemplo, podría convocar a muchos Exterminadores Allarus si cree que deberá abordar naves, o Pretores Vertus si prevé luchar en campo abierto. También se le unirán guerreros veteranos, como Campeones de Hoja, que serán sus compañeros y que pueden liderar fuerzas por sí solos. Un Capitán Escudo puede dar nombre a su compañía, como los Zarpas Dorados, liderados por Archturus Paliades, o los Filos Áuricos, de Honorus Heliathon. Los guerreros pueden luchar en distintas compañías escudo a lo largo de su servicio, y un Capitán Escudo puede reformar la misma compañía



varias veces cuando el Capitán General le asigne una nueva misión.

Junto con su dotación de Custodios, una Compañía Escudo cuenta con varias fuerzas auxiliares, sus Imperatus Auxila. Entre ellas hay naves de guerra, vehículos y Dreadnoughts, así como agentes no combatientes. A veces, varias compañías escudo se unen y forman una hueste escudo; colectivamente, las unidades auxiliares parte de dicha formación son las Maximus Auxila, aunque en la práctica cada compañía escudo lucha con su propia Imperatus Auxila.

Las huestes escudo se forman en circunstancias extraordinarias, para llevar a cabo ciertas tareas o frente a amenazas gravísimas. Al igual que las compañías, las huestes se crean de manera temporal y pueden reformarse si así se desea o se lo ordenan. La hueste Furias Solares se formó aunando cinco compañías en M36, un mundo tumba necrón despertado en peligrosa proximidad a Terra, y se ha reformado varias veces desde entonces. Una hueste escudo está formada por al menos dos compañías y, debido a la laxitud del reglamento de los Custodes, es posible que una hueste escudo sea más pequeña que una compañía escudo de gran tamaño. Aunque en teoría las huestes escudo tienen fecha de caducidad, algunas nunca se desbandaron, puesto que la tarea que se les encomendó no ha concluido. Dichas instituciones permanentes incluyen los Guardianes de Sombras, que custodian las cámaras más ocultas del Palacio Imperial; la Guardia Solar, responsable de las fronteras del Sistema Solar; la Hueste Pavorosa, el azote de los enemigos del Emperador; el Escudo Aquilano, que protege a algunos de los héroes más importantes del Imperium, y los Emisarios Imperatus, los mensajeros del Emperador. Otros incluyen los Tecnólogors de Noctus Cognis, que están guarnecidos en la fortaleza estelar Ferrum Raptoris, que orbita alrededor de Marte y protege a los tecnosacerdotes del Planeta Rojo y a otros mundos forja. Mientrastanto, los Vigilia Circumspectus, también llamados Vigilantes de los Vigilantes, son una hueste escudo que vigila a la Inquisición, una organización que consideran un nido de peligro en potencia, sospecha que en muchas ocasiones ha demostrado ser cierta.

Una hueste escudo está liderada por los Capitanes Escudo de todas las compañías, quienes ocasionalmente luchan juntos en el campo de batalla. Los Hermanos Áureos, la Tríada Heráldica y los Sietescudos son tres ejemplos de grupos de Capitanes Escudo que se han granjeado una enorme fama legendaria a lo largo de la historia de los Custodes. En el seno del mando compartido se producen pocas situaciones de conflicto, pues los Capitanes Escudo comparten abiertamente su sabiduría e información, las cuales se combinan con el astuto consejo de los Vexilors veteranos, los portaestandartes de los Custodes.

MÁQUINAS VENERABLES

Los Dreadnoughts Desprecio Venerables, máquinas de guerra antiguas, utilizan tecnología que el Imperium ya no puede replicar, como por ejemplo escudos atománticos que dispersan rayos láser y metralla de artillería. Los protocolos, los altares motrices y los sistemas de refuerzo autosantificados absorben los impactos en caso de que el chasis de auramita sufra daños importantes. Pero lo más extraño de todo son sus pilotos. Si un guerrero sufre heridas tan graves que ya no puede luchar, es enterrado en un Dreadnought. Estos Custodios son reducidos a tan solo su cerebro y órganos, que son depositados en un tanque amniótico e integrados permanentemente a los sistemas vitales del Dreadnought. A partir de entonces, se convierten en una sola entidad y viven una existencia crepuscular: las patas del robot son sus piernas, su vocotransmisor es su boca y su sensoria son sus ojos y oídos. Se cuenta que algunos Custodios en plena salud han solicitado ser enterrados, quizá por un episodio de vergüenza intensa o quizá como sacrificio, para garantizar que los Diez Mil siempre cuenten con estas máquinas de destrucción.

Los Land Raiders son vehículos de combate acorazados con adamantina y armados con un arsenal potente, capaces de transportar a una escuadra entera. Son tan poderosos que la presencia de uno de ellos puede cambiar el curso de la batalla, y una formación puede incluso ganar una guerra. Los Land Raiders Venerables son extremadamente infrecuentes, pues para producirlos se necesitan el mismo tiempo y recursos que para fabricar docenas de vehículos de otro tipo. Entre los elementos más complejos están los espíritus máquina Magos que, aunque nobles, son beligerantes y deben ser domados. Son tan poderosos que pueden disparar las armas del vehículo, operar sus sistemas de autorreparación e incluso sustituir a la tripulación si esta muere. Que estos vehículos sean el principal transporte terrestre de los Custodes es una oda a la grandeza de la Orden, pues algunos de ellos siguen en pie desde la Gran Cruzada. Los Custodes pueden incluso teletransportar a los Land Raiders Venerables mediante teleportariums Golpe Divino, pues la coraza de los vehículos está protegida de la corrupción empírica a la que se exponen cuando cruzan la oscuridad disforme.

Se rumorea que los Custodes tienen máquinas de guerra aún más excepcionales que los Dreadnought Desprecio Venerable o los Land Raiders. Aún existen historias acerca de Dreadnoughts aún más poderosos, cañoneras doradas y vehículos antigravíticos superresistentes. Si es cierto, los Custodes son aún más poderosos de lo que se podría imaginar.



HAZAÑAS DE LEYENDA

Arrian Porphyrius

Escribo acerca de Arrian Vespaysian Macrina Porphyrius. Su lista de hazañas es tan larga como Praeses, su lanza guardiana. Pero lo que me lleva a escribir estas líneas es el tiempo que pasó con nosotros, los Guardianes de Sombras. Ha marchado, en una última gesta, y no tenemos esperanzas de que retorne.

Pero hoy deseo hablar de sus inicios, no de su final. Deseo contar cuando su armadura se sometió por primera vez al pigmentado con moléculas de aurum, cuando tomó nuestro sable. Cada día, durante mil días, suplicó al Guardián de Llaves que le permitiera unirse. Le contó sus victorias, sus Juegos de Sangre, pero también le habló de paciencia y de determinación, de las lecciones aprendidas tras enfrentarse a seres y artefactos tan malvados que su libertad no puede tolerarse. Esto último capturó la atención del Guardián de Llaves.

Superó las pruebas. Mantuvo la mirada de nueve ojos del Hurgaalmas durante un día y una noche sin pestañear; derribó al Octacráneo sin armas ni sin coraza. Durante un día parlamentó con el Concededor de los Seis Deseos sin mostrar una sola emoción. Respiró los vapores del Trimiasma Séptuple durante tres horas y no pidió clemencia. Salió airoso de decenas de pruebas más.

Sirvió durante casi cuarenta lustros, y fue un faro de paciencia y cautela admirado por muchos. Tan solo abandonó las cámaras una vez antes de esta época oscura, y esa vez regresó, con la Melancolía de Karakalla atrapada entre cadenas. Aún la guardamos, y jamás volverá a aterrorizar las estrellas.

El Torbellino. En aquel infierno nauseabundo se perdió mientras buscaba los secretos que se habían robado cuando la luz se apagó y la Puerta del León se llenó de sangre. Buscaba el Cáliz del Alabastro Negro, que estaba en las garras de los monstruos de Huron. Jamás cejó. Cuando se lanzaron al corazón del Maledictum para darse fuga, él los siguió.



LOS GUARDIANES DE SOMBRAS

VIGILANTES DE LAS CELDAS OSCURAS

Bajo el palacio del Emperador moran encarcelados secretos terribles; horrores sobrenaturales salidos de la Larga Noche que podrían aniquilar el Imperium. El deber de guardarlos hasta el final de los días recae sobre la hueste escudo de los Guardianes de Sombras.

Los Guardianes de Sombras poseen las llaves de los portales rúnicos escondidos en las profundidades del subsuelo del palacio Imperial. Solo ellos saben cómo abrir los cerrojos rúnicos, cómo liberar los pabellones y cómo romper los círculos sacros. Pero solo ellos saben también que eso jamás debe ocurrir, pues las Celdas Oscuras guardan secretos tales que si salieran a la luz ni la Humanidad ni su imperio lo soportarían. Los Guardianes de Sombras se dedican a esta adusta responsabilidad, patrullando los pasadizos oscuros y silencios y vigilando los últimos horrores de la Larga Noche. Es una tarea que enloquecería en muy poco tiempo a la mayoría de gente que lo intentara, pues aunque ni se vislumbra ni se oye nada en las Celdas prohibidas, se respira un aire cargado de pavor. Una amenaza perpetua acecha en las sombras y las hace reptar. Incluso los superhumanos Adeptus Custodes se siente siempre tensos en las mazmorras, pues la sensación de que una amenaza innombrable espera a la vuelta de la esquina es inescapable. Que los Guardianes de Sombras hagan su ronda sin dudar, a veces durante décadas, es prueba de su disciplina y fortaleza espiritual. Si un Custodio abandona los Guardianes de Sombras, quienes lo conocían antes de ingresar en el cuerpo notan inmediatamente los efectos de la experiencia. Se mantienen más vigilantes, son más despiadados y menos confiados. Pocos hablan de lo que han visto, oído o hecho, y lo que cuentan es tan ajeno al mundo exterior que muchos vuelven a las Celdas Oscuras.

Los rangos de la hueste incluyen muchos Protectores Custodios, guardianes de paciencia infinita cuyos juramentos de protección les permiten concentrarse en su cometido, obviando todo lo demás. Los líderes de estas imponentes garitas llevan armas de origen misterioso, que usarán como último recurso si alguno de los horrores encarcelados intentara escapar. Para ser Protector Custodio, un guerrero debe haber servido durante al menos cinco siglos y, tras un año de meditación en las cornisas de la Torre del patíbulo, debe tomar un juramento que han escrito de su puño y letra. Una vez iniciado, se le puede reconocer por las capas ceremoniales que llevan sobre la armadura. Todo Protector ha jurado no dejar jamás que escape un enemigo, y ser tan robusto como las paredes del Palacio Imperial. Sus camaradas los conocen por tener la cabeza fría y ser pacientes. Para estos guerreros, romper su juramento sería peor que la muerte, y su determinación de mantener su compromiso refuerza su ya férrea voluntad hasta niveles verdaderamente escalofriantes.

Durante diez mil años, los Guardianes de Sombras cumplieron con su deber, pero la Gran Fisura lo cambió todo. La expansión de pura energía del Caos, que se coló en los espacios entre estrellas, ha traído nuevas abominaciones. Lo peor es que las Celdas de repente están vacías: las entidades y los artefactos se han desvanecido y vuelven a amenazar la galaxia. Los Guardianes, preocupados por las consecuencias, han enviado a más guerreros que nunca a la galaxia, quienes deben atrapar a aquello que no debe existir y aniquilar a quienes intentan impedirlo, para devolver a sus nauseabundas presas a las Celdas, donde deben estar.

EL ALCAIDE

El Capitán Escudo que lidera a los Guardianes de Sombras es el Alcaide, un título a perpetuidad que inspira el respeto de los demás miembros de los Diez Mil. El Alcaide debe ser el guarda más severo y el carcelero más despiadado y vigilante de todo Terra. Si una criatura o reliquia escapa de las Celdas Oscuras, o si aparece una nueva amenaza, es su deber liderar personalmente la operación de caza y captura. Los Alcaide han atrapado decenas de miles de amenazas a lo largo de milenios.

El actual titular del cargo es Borsa Thursk, quien ha sido Alcaide durante siglo y medio y es un guerrero adusto e inmensamente intenso, cuya valentía y vigilancia hacen de él el guerrero perfecto para el cargo. Dice mucho de lo catastrófico de la situación en la galaxia que Thursk, que solo había abandonado Terra en dos ocasiones antes de la aparición de la Cicatrix Maledictum, apenas haya puesto un pie en el mundo trono desde entonces. Ha prometido no abandonar los Guardianes de Sombras hasta que cada artefacto y poder oscuro perdidos hayan sido recuperados, y bajo su liderazgo la hueste ha crecido en número. Una de las misiones más vitales en las que están participando los Vigilantes de las Celdas Oscuras fue ordenada por Trajann Valoris con tal secretismo que la mayoría de Custodes ni siquiera saben que se está llevando a cabo. Junto con un grupo selecto de otros Custodios, se dirigen a los restos en ruina de Cadia. Thursk ha seleccionado a los mejores guerreros para la misión, y de las muchas tareas que han emprendido tan lejos del mundo trono, ninguna le ha causado tanta inquietud.



EL ESCUDO AQUILANO

LOS GUARDIANES DORADOS

Ciertos servidores el Emperador ostentan enormes responsabilidades relacionadas directamente con la seguridad de Terra. Tales figuras son tan estimadas que gozan de la protección del Escudo Aquilano, al menos mientras son útiles.

Mientras los vaticinahorrores del Palacio Imperial criban las mareas del empíreo en busca de indicios del desastre, también toman nota de quiénes, ya sea por el ejemplo dado, por sus creencias o sus acciones, pueden neutralizar la catástrofe antes de que suponga una amenaza para el Trono Dorado. Los elegidos son honrados con la protección del Escudo Aquilano. Así, incluso una pequeña sodalidad de Custodios puede garantizar que un recurso marcial o espiritual sobrevive para defender al Emperador.

El Escudo Aquilano es una hermandad informal con integrantes de todos los rangos de los Adeptus Custodes. Suelen operar en bandas de pequeño tamaño, y viajan por toda la galaxia para vigilar a sus objetivos, estén donde estén. Ni advierten, ni piden permiso: los Escudos Aquilanos aparecen de la nada; heraldos del Emperador que anuncian a su presa que ahora goza de la protección del Maestro de la Humanidad. Tal honor es incomparable, y no suele ser rechazado, sean cuales sean las circunstancias o el individuo elegido. Quienes lo rechazan casi siempre acaban muertos; otros sufren una funesta caída en desgracia, y de muchos otros nunca se sabe qué fue de ellos.

Los Custodios que antaño sirvieron con los Compañeros, los protectores del Trono Dorado, suelen prestar sus talentos a los vetustos guardaespaldas del Escudo Aquilano. Estos Custodios han protegido las vidas de algunos de los personajes más importantes y augustos del Imperium, en especial los Altos Señores de Terra. Desde el Maestro del Gremio de Navegantes y el Alto Logisticar del Adeptus Administratum hasta el Lord Militante del Imperium y el Maestro del Officio Assassinorum: antiguos Compañeros han sido guardianes de todos ellos. Para los Diez Mil, un deber de ese tipo es simplemente la extensión de sus votos de protección del Emperador, en este caso protegiendo a los recursos de mayor importancia para la existencia del Imperium. Aun así, es un papel que les ha granjeado a los Adeptus Custodes un gran favor entre la élite noble de Terra.



El Escudo Aquilano también ha protegido a canonesas de las Sororitas, Lores Inquisidores, generales del Astra Militarum, capitanes de los Marines Espaciales e incluso dos líderes de cruzada con el título de Señor de la Guerra, ignorando abiertamente las asociaciones históricas con la primera figura que ostentó ese cargo: el Primarca traidor, Horus. Los Custodios del Escudo Aquilano han aparecido entre luz dorada para vigilar a predicadores en primera línea de batalla, líderes de milicias y muchos otros ciudadanos, en apariencia, de poca importancia y orígenes humildes. El único hilo conductor es que, mientras cumplen con su deber bajo la mirada avizora de los guardas del mismísimo Emperador, se espera que estos individuos realicen hazañas milagrosas en defensa del mundo trono, aunque a menudo ni siquiera ellos entienden las ramificaciones de sus propias acciones. El Escudo Aquilano lucha para garantizar el futuro, manteniendo a sus protegidos sanos y salvos hasta el momento en el que ya no son considerados útiles. En ese momento, parten sin mediar palabra, dejándolos a merced de los elementos. A menudo suele acontecer alguna tragedia, pero para el Escudo Aquilano no importa, excepto si supone una amenaza para el Trono Dorado.

Una de dichas acciones fue la protección del Teniente Nathasian de la 86.ª de Cadia. Estaba condenado a muerte y fue rescatado cuando los adustos Custodios aparecieron en un destello y liquidaron a su comisariado, sus ejecutores. Nathasian se vio entonces libre para ejercer su gusto por las tácticas poco convencionales, lo que pronto supuso que fuera ascendido a Señor de la guerra de una cruzada imperial al completo. Las Estrellas Trémulas fueron limpiadas de tribus Orkas, y el ¡Waaagh! Dakskrag fue cortado de raíz antes de que llegara al Sistema Solar. Tras el triunfo de Nathasian, los Custodes partieron tan de repente como habían llegado, y el comisariado se aseguró de que el Señor de la guerra Nathasian no llegara vivo al final del día.

El Escudo Aquilano no siempre actúa en pequeños grupos. A veces, los Custodes de la hueste se agrupan en grandes números, puesto que si su protegido está rodeado de enemigos, deberán encontrar una manera de llegar hasta él. Si los vaticinahorrores detectan un futuro héroe de Terra con suficiente antelación, es posible incluso que sea antes de su nacimiento. Si su futuro mundo natal está bajo amenaza xenos o controlado por herejes, el Escudo Aquilano se desplegará para eliminar la amenaza y que su protegido pueda nacer. Es bastante posible que el mismo protegido reciba de nuevo protección de una sodalidad aquilana más adelante en su vida.



HAZAÑAS DE LEYENDA

Grateion Artabane

Durante sesenta y tres años serví como Compañero, el más joven en llegar a ese puesto y por tanto en ser nombrado Centinela de Honor. ¡Albricias! No hay suficiente gratitud en toda la galaxia para expresar lo que siento al haber recibido tal privilegio. Pero, tristemente, y como pasa con toda la Guardia Hetaerónica, no podía proteger el Trono toda la eternidad. No tenía la fortaleza. Pero un día volveré y serviré durante aún más tiempo, lo juro.

El Escudo Aquilano me llamó cuando abandoné el Trono. Si no podía proteger al Emperador, protegería a quienes hacían su voluntad. Leí los ritos lictoranos, tomé los votos varanghianos y pasé por las pruebas baltádjicas. Pasé tres décadas estudiando a los vaticinahorrores, cómo interpretar sus palabras, diferenciar los balbuceos de la verdad. Aprendí de errores y de aciertos pasados de mi orden.

Mi primer deber con la capa púrpura fue proteger a un ciudadano de Piedad, prácticamente un adolescente. En la subcolmena donde vivía, protegimos su vida desde lejos hasta que los Templarios Negros llegaron y se lo llevaron a su nave. El nombre del chico era Helbrecht. He protegido a muchos desde entonces. La Hospitalaria Marcia Enra, que curó y deshizo las siete plagas que atacaron Cataydrah… Maté a muchos discípulos de Mortarion esos meses. Otro fue el Alto Señor Veynd, cuya seguridad garanticé en los Alzamientos de la Navaja Roja y sin cuyas hazañas el número de muertos habría sido cien veces mayor. Siempre he ido allí donde dictaba el Emperador y he hecho su voluntad, ya fuera en misiones grandes o pequeñas, y nunca cesaré mientras siga respirando y teniendo fuerzas para blandir mi espada. Con mis actos soy la mano del Emperador, y hay pocos honores mayores que ese.



HAZAÑAS DE LEYENDA

Konstans Pulkyria Herakloni

Estábamos cerca del Ojo, sacrificando a los cachorritos dementes de Angron cuando supimos de la batalla de la Puerta del León. ¡Qué furia! ¡Y qué vergüenza! Habíamos fallado. El enemigo estaba a las puertas. Y yo quería venganza. Todos queríamos venganza. Cuando Oldorian Mefistal declaró que los tripulantes del Aetropas jamás abandonaríamos la batalla, yo di un bastonazo con mi lanza, Absortis, para mostrar mi acuerdo. Sabía que en el Glotis y el Lakesis harían lo mismo. Los tripulantes del Moiraides haríamos que el Archienemigo, y todos quienes se atrevieran a amenazar al Trono, se arrepintieran de sus acciones.

Fuimos a la guerra. Masacramos a los guerreros del Saqueador en Dakhorth, y les arrebatamos las ruinas xenos de la ecobóveda de sus sucias garras. Derribamos la fortaleza de la banda que se hacía llamar el Hueso Quebrado y empalamos a su líder. Destacaba entre el polvo, lo único que quedaba de la fortaleza, pues incluso abrasamos la semilla genética otorgada por el Emperador. Derrotamos a las huestes disformes de Drch'yyne'kyl en Klythes IV y las enviamos al infierno de donde habían salido.

Absortis rajó a trescientos pieles verdes en Lenthis, mientras sus psíquicos bramaban. La Sororidad Silenciosa mató a muchísimos de ellos con pistola, acero y fuego. El infierno de los xenos muertos y quemados fue un segundo sol que iluminaba el mundo día y noche. Purgué a los depravados Aeldari de Bajil antes de que el Aetropas destruyera sus estadios amurallados y los patíbulos de tortura. Gritaban cuando morían. Solo espero que sufrieran lo mismo que hicieron sufrir a las víctimas que liberamos.

Mi labor no ha terminado. Los tentáculos del Leviathan se enroscan en el Segmentum Solar. El Archienemigo sigue libre. El Guantelete de Nachmund sigue en llamas. El caldero hirviente de Octarius está a punto de derramarse y ahogarnos con sangre. El silencio pesadillesco del Nexo Paria es cada vez más ensordecedor.



LA HUESTE PAVOROSA

EL BRAZO FURIOSO DEL EMPERADOR

El miedo es un arma habitual del Imperium, que la utiliza para disuadir al enemigo y mantener a la población a raya. Pero no hay terror tan puro y absoluto como el que inspira la furia del mismo Emperador cuando se desata sobre sus enemigos.

La Hueste Pavorosa posee una imponente concentración de poder militar. Está integrada por cientos de Custodios, organizados en varias huestes escudo y transportados a bordo de tres naves pre Herejía: la Aetropas, la Clotis y la Lakesis, conocidas colectivamente como las Moiraides. Su objetivo es simple: es el ejecutor de la voluntad del Emperador, es su ira y su castigo encarnados.

Los Capitanes Escudo reunidos en la Hueste Pavorosa no buscan ataques rápidos o de incógnito ni acción defensiva comedida, no: ellos identifican las amenazas más visibles y graves para el Segmentum Solar, y las erradican de forma tan absoluta que su onda expansiva se extiende por la disformidad. A veces se envía una nave, a veces dos; tan solo en ocasiones contadas a lo largo de la historia del Imperium las tres Moiraides han lanzado a su tripulación contra un mismo enemigo. Eso sí, el efecto siempre es el mismo. La Hueste Pavorosa, liderada por docenas de Custodios Allarus, recae sobre sus enemigos con una fuerza imparable. Masacran a los guerreros enemigos y reducen sus máquinas de guerra a escombros. Derriban falsos ídolos y les prenden fuego. Devastan las ciudades de sus enemigos, derrumban sus fortalezas y deciman a sus seguidores. La Hueste Pavorosa reparte castigos ejemplarizantes a quienes se atreven a cuestionar el dominio del Emperador, sin permitir rendiciones ni huidas. Cuando terminan, no queda nada de sus desgraciadas víctimas, excepto los macabros relatos de su inevitable final a manos del Emperador.

La Hueste Pavorosa ha aplastado ¡Waaagh! orkos, aniquilado sistemas estelares rebeldes y hundido cruzadas traidoras. Ha luchado contra enemigos que la superaban mil veces en número y los ha humillado con estrategia, velocidad y fuerza. Con cada campaña, extiende el terror de la ira del Emperador: la matanza dantesca y la destrucción absoluta que dejan a su paso ha cortado de raíz cientos de alzamientos e invasiones.

CUSTODIOS ALLARUS

Las armaduras Exterminador que llevan los Custodios Allarus están diseñadas expertamente y poseen un valor que solo se puede medir en mundos enteros. Están potenciadas por altares generadores magnatómicos, articulados con actuadores clase Leonus, e incorporan capas de auramita y adamantina. A pesar del enorme peso de la armadura, el Custodio que la lleva tiene total libertad de movimientos y velocidad. Los Custodios Allarus son seleccionados de entre los más beligerantes de los Diez Mil; aman luchar en las batallas más peligrosas, sus instintos y furia asesinos han sido perfeccionados hasta la excelencia, y desatan su agresividad animal cuando lo desean. Allí donde golpean, parten a los enemigos en dos, los revientan con granadas y los desconciertan con salvas de proyectiles que lanzan estallidos de metralla electroexorcista. Estos guerreros son tan agresivos y heroicos que, cuando la situación así lo ha necesitado, se sabe que han desconvocado sus unidades y han pasado al combate en solitario. A continuación, han eliminado los objetivos clave y sembrado el caos mientras esperaban nuevas fuerzas de los Custodes. Es una táctica efectiva que les ha granjeado más de una victoria.

Hay tanto por purgar en la galaxia. Tantos alienígenas que exterminar. Tantos traidores que erradicar. Terminaremos con todos.

EL SANTUARIO DE UN MILLAR DE OJOS

La fortaleza de la Hueste Pavorosa se alza por encima de un distrito entero del Palacio Imperial. Es un bastión altamente fortificado, iluminado con electrobraseros y arcoluminadores de enorme tamaño, todos dispuestos para proyectar una luz nadir sobre las quinientas estatuas mastodónticas de águilas que ribetean las almenas superior del Santuario, junto a hileras de cañones y láseres de defensa pesados. Cada una de ellas es tan grande como un tanque superpesado y ha adoptado una pose vigilante; muchas de ellas otean el firmamento, mientras que las demás dirigen la mirada hacia los ritos celebrados más abajo. Una superstición enormemente extendida es que las águilas del Santuario de Un Millar de Ojos pueden percibir la deslealtad estén donde estén, y que el Emperador ve a través de sus pétreos ojos para detectar la oscuridad en el corazón de los humanos. Esto es, en parte, cierto: cada águila contiene una matriz de augures de largo alcance, bancos de cogitadores servidores y dispositivos de escucha multiespectro que envían información hasta los altares de datos. La Hueste Pavorosa utiliza esta información para aislar y erradicar amenazas. Entre las fuentes de información están los Ojos del Emperador, antiguos Custodios que ya no se consideran aptos para luchar, ya sea por la edad avanzada, las lesiones sostenidas, la disminución de sus facultades mentales y reflejos o cualquier otra debilidad autopercibida. Tras rendir sus armas, se desvanecen en el vacío y siguen sirviendo al Emperador. Trabajan solos o cultivando redes de informantes, y observan, escuchan, aprenden y, a veces, luchan. Si surge una amenaza, avisan a los Custodios, normalmente a la misma Hueste Pavorosa.



LA GUARDIA SOLAR

CASTELLANOS DE LOS MUNDOS BENDECIDOS

El Sistema Solar es una de los bastiones estelares más impenetrables de la Humanidad. Los Adeptus Custodes consideran sus mundos, fortalezas y autopistas estelares una extensión del palacio de su señor, y como tal los vigilan.

Desde las enormes fortalezas orbitales de Luna hasta los bastiones en las nubes de Júpiter y los fuertes estelares del cinturón Halo, la Humanidad posee centenares de bastiones en todo el Sistema Solar. Miles de millones de armas apuntan amenazadoramente a la negrura del espacio, dispuestas a desatar devastación inaudita contra cualquier necio que se atreva a acercarse al trono de la Humanidad. Torreones acorazados y bastiones amenazantes puntean el horizonte, santificados contra las maquinaciones de los muchos enemigos del Emperador. Flotas enteras de navíos imperiales surcan las autopistas estelares, en busca del más mínimo problema. Pero la defensa exterior más formidable de Terra son los Custodios de la Guardia Solar.

La Guardia Solar, formada por varias compañías escudo, toma votos vinculantes para guardar los bastiones exteriores del mundo trono. Se considera la primera línea de defensa del Palacio Imperial, y es su deber garantizar que ninguna amenaza externa llega hasta Terra. Para ello, patrullan constantemente rutas entre los mundos y las estructuras en el vacío que pertenecen al Sistema Solar. Desde la batalla de la Puerta del León, la Guardia Solar ha aumentado sus actividades. Han reclutado a cientos de agentes, que trabajan en estaciones augur y lugares de peregrinaje. También han añadido varios pasos más al proceso de entrada a Terra, prolongándolo años. El cambio de más importancia es la ampliación de su jurisdicción, que ahora también incluye la seguridad de las rutas disformes hacia Terra, que llevan a cabo controlando y defendiendo sistemas cercanos con puntos Mandeville directos al Sistema Solar.

En los últimos años, una acción de la Guardia Solar fue la destrucción del ¡Waaagh! Pizagtón. Los pieles verdes habían derruido la Ciudadela de las Miserias de los Guerreros de Hierro tras un agotador asedio de tres años. Habían crecido hasta tener un tamaño mastodóntico tras una dieta de guerra total, y habían rapiñado poderosas máquinas de guerra. Antes de que pudieran partir para atacar otros mundos, los Custodios de la Guardia Solar se materializaron en el interior de las naves orkas, plantaron detonadores explosivos y desaparecieron. Cuando las bombas estallaron, la flota orka desapareció en una tormenta de energía.

Aunque habitualmente viaja en navíos y en naves mercantes, la Guardia Solar mantiene un admirable número de Land Raiders Venerables, y suele desplegar fuerzas mecanizadas siempre o casi siempre. Esto les permite responder rápidamente y con fuerza a cualquier posible amenaza. Aunque los peligros no son habituales en el Sistema Solar, tampoco son inusitados; la Guardia Solar ha sido clave a la hora de exterminar cultos de adoradores daemónicos, golpes de estado inquisitoriales e incursiones xenos en todos los mundos, excepto Marte. Aunque la autoridad de los Adeptus Custodes llega hasta allí, son lo bastante inteligentes como para mantener una relación cordial con los acólitos del Omnissiah, y solo viajan a su mundo ocasionalmente. Se mantienen a distancia y esperan que los tecnosacerdotes de Marte mantengan a raya a sus propios maleantes. Aun así, los Custodes saben que Marte fue desleal en una ocasión, y podría volverlo a ser. El trabajo de Cawl en la tecnologías Primaris fue una indicación preclara de lo que podría yacer escondido en el Planeta Rojo.

INCURSIONES DE ZARPAS

Tradicionalmente, los Capitanes Generales más agresivos han encargado a la Guardia Solar esporádicas Incursiones de Zarpas, en la que la hueste reúne fuerzas equivalentes a una compañía escudo y lanza ataques contra amenazas actuales en los sistemas próximos a Terra, para alejarlas del Sistema Solar.

La Guardia Solar no malgastan sus recursos en zonas de guerra con presencia habitual de fuerzas imperiales. En vez de ello, se aventuran para eliminar amenazas incipientes o enemigos que han traspasado las fronteras imperiales. Se despliegan a bordo de sus Land Raiders Venerables y se enfrentan a sus enemigos cara a cara en puntas de lanza acorazadas. Priorizan la eliminación de los elementos de mando y los de combate pesado; cercenan la capacidad del enemigo de funcionar como un ejército de conquista antes de retirarse abruptamente y dejar a fuerzas imperiales menores rematando el trabajo. Al fin y al cabo, el deber de salvaguardar el Sistema Solar es vital, y la Guardia no pueden abandonar sus puestos por mucho tiempo.

Sin embargo, las exigencias a la Guardia han aumentado considerablemente durante la era Indomitus. El Sistema Solar está rodeado por las amenazas como buitres que acuden al hedor de la sangre. Los esfuerzos de la Legión Negra por desestabilizar las rutas disformes a Terra, descubiertos por el Capitán Escudo Valerian y la Caballera Centura Aleya en Vorlese y otras ubicaciones, han puesto de relieve la vulnerabilidad del Sistema Solar, y lo necesario de que la Guardia Solar aumente su actividad para cumplir con su cometido eficazmente.



HAZAÑAS DE LEYENDA

Leontios Nikel Theodoso Galba

Diecinueve años pasó en el interior de Hieloacero, la ciudadela de Umbriel hasta convertirse en Vigía al responder a la llamada de la Guardia Vigía Eterna.

Veintitrés años residió a bordo de la Halys Magna, y ochocientos infiltrados detectó y erradicó.

Doce años mantuvo la vigilia solitaria en el faro larisio, con vigilancia y estoicismos determinados.

Cien años patrulló el Cinturón Nimbo, desenmascarando flaquezas, descubriendo traiciones y haciendo la voluntad del Emperador.

En su ducentésimo año participó en los Juegos de Sangre; su victoria se demoró tres años. Tomó el título de Maestro Escudero, pero el verdadero premio fue reforzar la inexpugnabilidad de Terra.

Bajo el Capitán Escudo Solomon Julianus Pertinax participó en su primera misión Garra, donde derribó al infame engendro de Lorgar. Cosechó innumerables cabezas, derruyó iconos y profanó rituales, y por ello Terra fue un lugar más seguro.

Bajo el Capitán Escudo Gordian Hestilion realizó su segunda misión Garra. Con la Sororidad Silenciosa se enfrentó a complots y maquinaciones Aeldari. Sesgó sus vidas, apagando la luz de sus ojos mientras aullaban frente a las Hermanas. Y así sirvió de recordatorio que ni el destino ni el engaño sirven de nada frente a la auramita y el acero afilado.

Bajo el Capitán Escudo Tacitus Karinus emprendió su tercera misión Garra. Los teleportariums lo trasladaron en medio de luces cegadoras hasta la oscuridad de las tumbas subterráneas de los Necrones. Derribó a un gran número de monstruosidades metálicas y ni una sola emergió a la superficie. Su furia no conocía límites.

Por sus victorias fue nombrado Prefecto; sus siglos de servicio, diligencia y honor, recompensados. Que todos sigamos su ejemplo; que yo sirva con su desinterés, su habilidad y su valor.

EMISARIOS IMPERATUS

HERALDOS DEL TRONO DORADO

En los días de la Gran Cruzada, el Emperador solía confiar el transporte seguro de mensajes o artefactos cruciales a los Custodios. Es un deber que cumplen aún a día de hoy, hablando con la autoridad del Señor de la Humanidad.

Aunque hace mucho tiempo que el Emperador ha sido confinado al Trono Dorado, entre los Diez Mil hay quienes dicen escuchar la voz de su señor durante sus meditaciones, y sentir su mano guiándolos. Para sus camaradas no hay pruebas de ninguna intervención divina, pues los Custodes nunca han considerado que el Emperador sea un deidad. Simplemente, ven la voluntad indomable de su amo en acción, comunicándose desde su marchita forma para dirigir a sus pretorianos en Terra y más allá, tal y como hacía cuando aún andaba entre ellos.

Aquellos que sienten la voluntad del Emperador más intensamente se convierten en emisarios Imperatus. Se juntan en grupos afines y, mediante el debate y la meditación interpretan la voluntad del Señor de la Humanidad. Con la aprobación tácita del Capitán General, transportan el mensaje del Emperador hasta los confines del Imperium para que lleguen a los comandantes que deben oírlos; u ocasionalmente extraen algún dispositivo arcano de las cámaras del palacio y lo legan a un campeón digno de él. Sus palabras han cambiado el curso de cruzadas enteras, y han permitido interceptar amenazas y tesoros arqueotecnológicos que de otro modo los servidores del Emperador jamás habrían detectado. Fue gracias a la perspicacia de los Emisarios que la flota Exploradora Cruzada de los Adeptus Mechanicus, Gamma-Hades, puso rumbo al mundo de Heng, para arrebatar un botín arqueotecnológico a los Orkos que allí moraban. Fueron ellos quienes obsequiaron el hacha Temprous al Capitán de la 2.ª de los Caballeros del Odio antes de que este fuera a combatir una infestación Hrud en las estrellas Necrófago. Fue en ellos en quien confió el Capitán General Trajann Valoris para que acudieran a los enclaves aislados de las Hermanas del Silencio. Él las reclamó en secreto incluso antes de que Guilliman declarase que las Hermanas se reincorporarían oficialmente al ejército imperial.

Durante miles de años, los emisarios Imperatus han viajado al extranjero, pero de manera infrecuente y en grupos pequeños. Sin embargo, con el regreso de Guilliman y el inicio de la cruzada Indomitus, su actividad ha aumentado.

Nos enfrentamos a una nueva época. La galaxia ha cambiado para siempre y la perdición de la Humanidad está más cerca que nunca. Debemos ser los oídos del Emperador y escuchar sus palabras. Con él, superaremos todo obstáculo.



Los defensores Obscurus casi habían desaparecido cuando acudimos a su llamada de auxilio. La flota de los Marines Espaciales había sido reducida a escombros. Su monasterio fortaleza estaba en llamas, sus murallas habían sido penetradas y el cielo estaba oscurecido con los monstruos alados de los Tiránidos Ouroboris. Aunque toda esperanza parecía perdida, mis señores de los Puños Imperiales perseveraron. Jamás abandonarían a sus compañeros hijos de Dorn, no cuando una ciudadela erigida en nombre de su Primarca estaba al borde del colapso. Nuestra naves lucharon durante horas, diez contra uno. Una bestia del vacío partió al Vástago de Inwit en dos con la mandíbula. El Orgullo de Dorn estaba plagado de monstruos y totalmente consumido. Y entonces, llegaron. Habíamos oído hablar de las flotas Portaantorchas; aunque eran pocas, sajaban los flancos de las bestias naves, enviando nubes de icor al espacio, y entonces se dirigieron directamente al monasterio. Me contaron lo que pasó. Guerreros dorados matando a docenas de xenos; Hermanas del Silencio, extinguiendo los poderes de las bestias; Escudos Grises purificando cámara tras cámara. Al final la victoria fue suya, y los defensores Obscurus volvieron a construir.

- Helicta Chemin, Astrópata



HAZAÑAS DE LEYENDA

Aurelius Jeriko Gantar

I Cuando sirves como Campeón de Hoja, sientes que Él te habla. Sientes su seguridad, su resolución, su fortaleza, su sabiduría, su perentoriedad... Nos has encontrado, al unirte a los Oyentes. Juntos, llevamos a cabo la analítica psydiana y la meditación attalaetiana y celebramos los debates de Epyst. Gracias a ellos recibimos instrucciones de Él, una lección de humildad. Viajamos hasta la cuenca de Lier, un lugar tan arcano que no aparece en mapas hace seis mil años. Allí, no hablábamos; exigíamos silencio pues tan solo había una voz digna de ser oída. Aniquilaste a muchos engendros empíreos, a muchos traidores, herejes y mutantes. Blandiste el acero con gracilidad y elegancia indescriptibles. Y así recuperaste el tres veces maldito Manto del Lamento, y rezo para que nunca jamás vuelva a ver la luz.

Cuando el Primarca anunció su intención de transmitir los secretos de los Marines Espaciales Primaris a los Capítulos leales, los Adeptus Custodes se mostraron reticentes, pues tenían miedo de reforzar a un grupo que podría rebelarse. Decenas de emisarios Imperatus declararon que tal era la voluntad del Emperador. Acompañaron a la cruzada de Guilliman, muchos de ellos volando como Pretores Vertus, para entregar con la mayor celeridad posible mensajes de refuerzos a los Marines Espaciales en liza. La presencia de los Adeptus Custodes también garantizó que incluso el Capítulo más tradicional aceptara a los guerreros Primaris en sus rangos. Al fin y al cabo, los regalos del Emperador no se pueden rechazar.

PRETORES VERTUS

Las escuadras de Pretores Vertus se lanzan en picado al campo de batalla montados sobre motos a reacción Dawneagle. Estos veteranos saben que el auténtico beneficio de la velocidad es ejercer fuerza con precisión, donde y cuando es necesaria. Los Pretores Vertus golpean para respaldar a sus camaradas cuando más lo necesitan.

Estos guerreros alados son los ojos y los oídos de sus compañías escudo, planeando sobre el campo de batalla y vocotransmitiendo los movimientos del enemigo. Sus autosentidos están optimizados para ellos, y poseen augures de datos, auspiciadores ópticos y motooráculos multiespectrales que detectan y siguen incluso a enemigos ocultos. Con un escuadrón de Pretores Vertus al vuelo, las fuerzas Custodes raramente caen desprevenidas.

Cada Pretor Vertus es un combatiente experimentado. Son tiradores magistrales, capaces de realizar un disparo perfecto incluso con objetivos en movimiento sobre terreno frondoso. Su lucha cuerpo a cuerpo es igualmente brutal; un Pretor Vertus puede rajar la garganta de un enemigo acorazado con una sola pasada. También son capaces de analizar un conflicto, reaccionar con rapidez para evitar obstáculos y aprovechar oportunidades tácticas.

Las habilidades del Pretor Vertus se ven reforzadas por su poderosísimo equipo, como sus enormes lanzas de interceptor. Estas armas, perfectamente equilibradas, han sido elaboradas con cuchillas de adamantina envueltas con un campo disruptor. Los Pretores Vertus están especializados en ataques relámpago: arrancan como una exalación y le clavan la lanza a un blanco cuidadosamente seleccionado antes de dejarlo caer y proseguir a toda velocidad.

El mejor recurso del que disponen son sus motos a reacción Dawneagle. Estos vehículos de la era de la Cruzada están elaborados con auramita y adamantina. Tienen casi el mismo tamaño de una nave de combate ligera, y al mismo tiempo son vehículos gravíticos que pueden volar casi a la velocidad de la luz. Sus cascos son extremadamente resistentes, por lo que sus jinetes pueden atravesar paredes y enemigos sin perder la compostura; sus mandos son suaves como la seda y reaccionan al menor toque. Si cuentan con bólteres huracán, las Dawneagle pueden diezmar hordas enemigas; si poseen lanzadores de salvas, ejercen de cazadoras de tanques hiperveloces. Los Pretores Vertus aúllan en la batalla a horcajadas de sus motos, sobrepasando y rodeando incluso a los vehículos enemigos más pesados antes de aniquilarlos con misiles de fusión. Ni siquiera las aeronaves enemigas están a salvo, pues cuando combinan su fuerza de fuego, los Pretores tejen redes flotantes de proyectiles antiaéreos contra las que las naves enemigas se estampan a toda velocidad con letales consecuencias.



LAS VIGILIAS SILENTES

Después de que Roboute Guilliman proclamara el Dispensatus Anathema, las Hermanas del Silencio desperdigadas por todo el Imperium se convirtieron en un elemento fundamental de sus fuerzas armadas. Uno de los mayores cambios fue el establecimiento de vigilias: el nuevo sistema de organización y unión de las Hermanas en esta nueva era.

Las Hermanas del Silencio que lucharon junto a Roboute Guilliman durante la batalla de Luna partieron en busca de sus congéneres en la diáspora, siguiendo las instrucciones del Primarca restaurado. Guilliman sabía que las guerras venideras requerirían todas las armas que la Humanidad pudiera aportar, y los talentos de las Hermanas serían fundamentales a la hora de sofocar los poderes disformes. Miles de ellas acudieron a Terra y fueron declaradas la Vigilia Indomitus. Este fue el primer paso hacia el renacimiento de la Sororidad Silenciosa en el Imperium.

Cada banda de Hermanas presente en Terra tiene sus propias tácticas, características y tradiciones, destiladas a lo largo de diez mil años de adaptación solitaria a los horrores de la galaxia secuestrada por la Herejía. Los varios grupos se convirtieron en cuadrillas, subunidades de la Vigilia Indomitus. La Indomitus era mucho mayor que el número inicial que llegó a Terra; muchos de los grupos que habían alcanzado el planeta tan solo eran representantes de organizaciones enviadas a responder a la llamada. Muy pocas de ellas abandonaron sus obligaciones y cruzadas autoimpuestas en otras partes del Imperium. La mayoría de cuadrillas de la Vigilia Indomitus adoptó los colores oro y bermellón de los Adeptus Custodes en honor del respeto mostrado por los Diez Mil; mientras que otras, testarudamente, no lo hicieron, aunque la mayoría incorporó el esquema como una forma de reconocimiento.

A medida que las flotas de la Cruzada Indomitus avanzaban por la galaxia, descubrían nuevos enclaves de las Hermanas. Algunos fueron alcanzados años después del inicio de la cruzada, pero todos se incorporaron en vigilias y cuadrillas, y muchas recibieron jurisdicción sobre regiones enteras. El tamaño de la zona variaba ampliamente: algunas vigilaban un sistema entero, otras solo un sector. La creación de una Vigilia era poco más



que un trámite. Un grupo descubierto era nombrado "Vigilia" y recibía jurisdicción oficial sobre la zona donde llevaba operando miles de años. Como es natural, algunos grupos eran más grandes que otros y por tanto manejaban superficies mayores. La gran parte del trabajo organizativo de verdad implicó eliminar las áreas donde había solapamiento y garantizar que todos los mundos imperiales estaban bajo el control de una vigilia u otra. TAunque mucho se hizo de manera amistosa, hubo desacuerdos cuando ciertas Vigilias perdieron valiosos terrenos de reclutamiento, o cuando la ampliación de su territorio las obligó a asumir más tareas de las que podían. En otras áreas se produjeron dificultades cuando la Hermana Comandante Asurma pidió a pequeños grupos que se unieran para tener más fuerza, o cuando enclaves muy remotos de las Hermanas fueron trasladados allí donde resultaban más útiles. Esta estrategia creó mucha fricción, aunque el compromiso con el deber de las Hermanas, así como la promesa de ser aceptadas por el Imperium, evitó males mayores.

Cada Vigilia goza de una gran autonomía y responde solo a los Altos Señores de Terra. Se las bautiza sobre todo en honor al área del espacio de la que son responsables, o al mundo donde moran, como la Vigilia Darius III, la Vigilia Nébula Segritaes y la Vigilia Sector Reductus. La fortaleza marcial de una Vigilia varía, pues algunas comprenden a miles de Hermanas. Al igual que con la Vigilia Indomitus, cada Vigilia con efectivos suficientes se divide en cuadrillas. Algunas cuadrillas han tomado el esquema de color de su vigilia, combinando los tonos de manera distinta para formar su propia identidad y tradiciones, mientras que otras honran sus orígenes. La mayoría también reciben designaciones únicas, aunque hay algunos códigos compartidos con todas las Hermanas. Muchas de sus identidades son totémicas, casi animalísticas, como las Tigresas de Hueso de la Vigilia Solar Exterior y las Dragonas de Acero de la Vigilia Sector Reduction. Las cuadrillas tienen acceso a todos los recursos de su Vigilia y, aunque la mayoría cumplen los deberes de las Hermanas del Silencio, algunas se especializan en tareas específicas, como investigar el incumplimiento con el Gran Diezmo, dar caza a psíquicos o vigilar regiones específicas.

La mayoría de las Vigilias están basadas en un bastión fortificado llamado torre convento. Cada torre convento es única y difiere en forma y disposición según el tamaño, la historia, las necesidades y las preferencias de su Vigilia. El convento torre de la Vigilia Cinturón de Orshan está construido en la guarida-montaña de un antiguo caudillo Orko, asesinado durante la Herejía de Horus. La Vigilia Hrav Ulan han adaptado una plataforma



minera del tamaño de una ciudad que recorre su mundo natal sobre carriles más grandes que un tanque superpesado. La torre convento de la Vigilia Stragithen XII es subterránea y sus pasadizos son una red de cuevas; el único signo de su presencia es un monasterio en ruinas sobre una colina. Aunque muchas Vigilias poseen una torre convento y un mundo que consideran su base de operaciones, en todo momento hay Hermanas en marcha, tanto si es de caza, investigando, reclutadas en Naves Negras o controlando rutas de comercio.

RECLUTAMIENTO

Ahora que vuelven a ostentar una posición de importancia en el Imperium, reclutar es mucho más fácil para las Hermanas del Silencio y casi todas las Vigilias están creciendo. El Gran Diezmo es una de las fuentes, ya que los habitantes de muchos mundos no saben diferenciar entre los poderes de una Nulidad y los de un psíquico. Las Hermanas tienen como deber detectar posibles candidatas durante sus misiones y, en esta era de expansión, muchas lo hacen con gran entrega. Algunas Hermanas del Silencio buscan a Parias que no pueden reclutar, por ejemplo por una enfermedad, ya que aún pueden ser peligrosas en manos del enemigo, y pueden servir como Asesinas Culexus o Guardianas del Alma en el Palacio del Emperador.

Las Hermanas del Silencio reciben a muchas reclutas de los Inquisidores, y se rumorea que la Sororidad está protegiendo secretamente a ciertos linajes y controlando a muchos más. Se dice que las Hermanas lo hacen para mantener una fuente garantizada de reclutas, independiente del resto del Imperium. Algunos incluso hablan de reproducción selectiva para, de alguna manera, maximizar la probabilidad de nacimientos de Nulidades con un cierto nivel de potencia, si tal cosa fuera posible. Las reclutas de la Sororidad Silenciosa deben superar pruebas brutales y dominar habilidades bélicas, así como aprender a aumentar u oprimir las auras de sus habilidades, y muchas mueren en el proceso.

VIGILIAS EN FLOTA

Algunas Vigilias tienen su base de operaciones en una flota. Algunas de ellas descienden de Hermanas que jamás encontraron un lugar en el que asentarse tras la Herejía de Horus, y desde que se han reincorporado al Imperium, llevan a cabo sus misiones siempre en movimiento. Otras Vigilias se han creado a propósito para ser una flota, pues su objetivo es unirse a la Cruzada Indomitus. Su creación fue diversa; en algunos casos, se pidieron voluntarias de Vigilias ya existentes, y en otras, se les exigió que proporcionaran un número de combatientes. Esto último fue el germen de la Vigilia Nachmund, cuyo cometido es patrullar eternamente el Guantelete de Nachmund y los mundos en los extremos de este enlace, clave entre los Imperiums Sanctus y Nihilus. Algunas Vigilias han sido creadas en silencio, con efectivos cuidadosamente seleccionados, como la Vigilia Argo. Este grupo selecto acompañó a la compañía escudo de los Custodios a bordo de la Vástago de Argo en su misión para encontrar el mundo forja perdido de Morvane.

EL ESPLENDOR DE LA SAGRADA TERRA

Pocas vistas en la galaxia impresionan más que una hueste del Adeptus Custodes. Cada Custodio va ataviado con la mejor armadura de auramita, fabricada artesanalmente para que le encaje a la perfección. Aunque los colores asociados a los Custodios son los rojos intensos y profundos y los dorados brillantes, distan de ser un uniforme. Los colores usados por un Custodio suelen depender de su compañía escudo o hueste escudo.

La coloración natural de la auramita es un oro brillante. Sin embargo, a través de procesos alquímicos secretos, minuciosos y costosos, la auramita puede teñirse o cambiar su color por completo a nivel molecular. Las compañías escudo han ido a la guerra vestidas con auramita con todo tipo de tonos. Las gemas engastadas en su armadura se extraen individualmente de las profundidades de Terra y hábiles artesanos las tallan a mano. Cada piedra preciosa se colorea de una forma precisa, para que coincida con las de los Custodios de una misma compañía. Si un Custodio se une a una nueva compañía escudo, las piedras se extraen de su armadura y se reemplazan con gemas del tono apropiado.

Heráldica del Adeptus Custodes

Aunque la armadura de cada Custodio tiene adornos y decoraciones únicas, hay algunos elementos unificadores. Por ejemplo, sus hombreras derechas representan al Aquila imperial. Este es un sello de vigilancia eterna y una señal del mandato del Custodio de promulgar la voluntad del Emperador por cualquier medio necesario.



Guardia Custodio con lanza guardiana y misericordia



Guardia Custodio con espada ce
y escudo praesidium

Los Custodios reservan su odio más feroz para los Astartes Herejes de las Legiones Traidoras que se volvieron contra el Emperador hace diez mil años. A estos enemigos los persiguen con furia implacable.

Protector Custodio con lanza guardiana y misericordia

Capitán Escudo con lanza guardiana y misericordia

Pretor Vexilus con escudo praesidium



Guardia Custodio de la Guardia Solar



Capitán Escudo de los Emisarios Imperatus



Guardia Custodio de los Guardianes de Sombras

En el mundo letal de Crucior III, las Hermanas del Silencio lucharon en montañas peligrosas para purgar el ¡Waaagh! Weirdgrob.





Perseguidora

Perseguidora

Acechadora

Buscabrujas

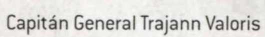
Protector Custodio del Escudo Aquilano

Custodio Allarus de la Hueste Pavorosa

Protector Custodio

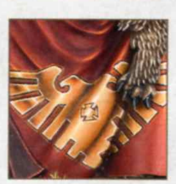
En medio de las ruinas cubiertas de nieve de una basílica en la cima de una montaña en Sansha XII, los Custodios y las Hermanas del Silencio purgaron una banda de la Legión Traidora de los Portadores de la Palabra. Los Astartes Herejes intentaban realizar un ritual cerca del Sistema Solar.





Capitán General Trajann Valoris











Campeón de Filo

El propio Trajann Valoris fue testigo de la derrota de los Aeldari del mundo astronave Ulthwé en los desiertos de Halanga, donde los xenos conspiraban contra el Imperium.

Custodio Allarus con lanza guardiana
y lanzagranadas balistus

Pretor Vexilus
con armadura Exterminador Allarus

Custodio Allarus con hacha castellana
y lanzagranadas balistus

Hay pocos enemigos que puedan hacer frente al poder de los Custodios Allarus. Los pieles verdes tenían pocas posibilidades en el mundo industrial de Plarsdek, donde los Custodios mataron a cientos de los brutos más grandes de los Orkos.

Pretores Vertus

Valerian

Aleya





A través de ciudades, calles y basílicas en ruinas del mundo cardenalicio de Bethelius, los Pretores Vertus se apresuraron a masacrar a los invasores de la Legión Negra. Sacrificaron a muchos traidores.

Los Portadores de la Palabra eran un enemigo tenaz y fanático. Adoradores devotos de los Dioses del Caos, lucharon hasta la muerte contra los Adeptus Custodes, esperando ser recompensados por sus deidades por sus acciones. Los Diez Mil los aplastaron.







LAS REGLAS

Bienvenido a la sección de reglas del *Codex: Adeptus Custodes*. En las siguientes páginas encontrarás todo el contenido de reglas que necesitas para dar vida a todos los aspectos de los Adeptus Custodes y las Hermanas del Silencio en tu mesa de juego. Quizá te inspiren para sumergirte directamente en partidas de juego abierto, o quieras forjar tus propios relatos de heroismo santo cusando el juego narrativo, o estés deseando enfrentarte a tus oponentes en emocionantes partidas de juego equilibrado; o puede que un poco de las tres cosas. En todo caso, esta sección del Codex te proporciona una caja de herramientas modular para que le saques todo el partido a tu colección.

¡Pero no hace falta que lo emplees todo de golpe! Parte del contenido de las siguientes páginas, como las hojas de datos del ejército y las reglas de armas, te será útil juegues a lo que juegues. Hay otro, como las estratagemas, los rasgos de Señor de la guerra y las reliquias de tu ejército, que cobrarán importancia cuando juegues con ejércitos veteranos; y hay contenido como el Capitán Comandante, que ofrece mejoras opcionales para miniaturas concretas de tu ejército. En cualquier caso, puedes añadir estos nuevos elementos a tu ritmo, y ya seas un nuevo aficionado que libra sus primeras partidas o un general veterano preparado para causar una matanza, aquí encontrarás de sobra para llenar un sinfín de horas de divertidas y excitantes partidas.

Además de todo esto, encontrarás contenido específico para fuerzas de Cruzada que incluyan unidades Adeptus Custodes y Anathema Psykana, como agendas, rasgos de batalla, requisiciones y demás que te permiten representar la organización y los métodos de hacer la guerra de esas unidades en los campos de batalla del 41.º Milenio. Lo más representativo de esto es Magisterium Lex Ultima, un aspecto único de las fuerzas de Cruzada de Adeptus Custodes que les permite perseguir sus propios objetivos, usar poderosos artefactos de las criptas y ganar recompensas de empeños. No obstante, debes saber que aquellos que se embarquen en este viaje llevan consigo una ominosa responsabilidad, y abandonarlo traería un gran deshonor a tu fuerza de Cruzada.

"Cuanto más calienta la forja, más afilada queda la hoja, o eso dicen. La forja de la guerra en la que nos vemos implicados calienta más que ninguna otra que haya sufrido el Imperium en diez milenios. Nosotros, los Adeptus Custodes, fuimos creados para soportar esas llamas. No acabarán con nosotros, sino que nos afilarán al máximo, hasta convertirnos en la perdición incluso de los más repugnantes herejes."

- Capitán General Trajann Valoris

REGLAS DE EJÉRCITOS VETERANOS

HABILIDADES DE DESTACAMENTO (PÁG. 52)
Las unidades en destacamentos **ADEPTUS CUSTODES** y **ANATHEMA PSYKANA** ganan habilidades adicionales que reflejan cómo cooperan y combaten estos guerreros en el campo de batalla. Encontrarás más sobre habilidades de destacamento en la sección Ejércitos veteranos del Libro básico de Warhammer 40,000.

HUESTES ESCUDO (PÁGS. 53-59)
Las unidades **ADEPTUS CUSTODES** en destacamentos **ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército pueden ser asignadas a una hueste escudo. Los destacamentos de Hueste escudo tienen acceso a reglas únicas que reflejan el modo en que cada hueste escudo lucha en el campo de batalla.

ESTRATAGEMAS (PÁGS. 60-63)
Los ejércitos de Adeptus custodes y Hermanas del Silencio tienen acceso a estrategias y tácticas de combate únicas que pueden utilizar para superar a los rivales en cualquier escenario bélico; estas se representan mediante las estratagemas de esta sección, en las que puedes gastar puntos de mando para usarlas en partida. Encontrarás más sobre estas estratagemas y puntos de mando en el Libro básico de Warhammer 40,000.

CAPITÁN COMANDANTE (PÁGS 64-65)
Los Capitanes Escudo en destacamentos **ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército pueden ser mejorados a Capitanes Comandantes. Esto otorga a dichos guerreros de prestigio nuevas y poderosas habilidades.

REGLAS DE EJÉRCITO

RASGOS DE SEÑOR DE LA GUERRA (PÁGS. 66-67)
Los **SEÑORES DE LA GUERRA ADEPTUS CUSTODES** y **ANATHEMA PSYKANA** de tu ejército pueden tener uno de los rasgos presentados en esta sección. Te ayudarán a personalizar a la líder de tu fuerza y reflejar mejor sus preferencias de combate y estilo de mando en batalla.

RELIQUIAS (PÁGS. 68-70)
Los **PERSONAJES ADEPTUS CUSTODES** y **ANATHEMA PSYKANA** pueden llevar a la batalla poderosos artefactos y afamadas armas, que se llaman respectivamente Reliquias de Terra y Reliquias de la Vigilia; estas reliquias y sus reglas se describen en esta sección.

REGLAS DE JUEGO EQUILIBRADO

REGLAS DE APROBADO POR EL CAPÍTULO (PÁG. 71)
Si vas a jugar una batalla que te indica que debes elegir objetivos secundarios, puedes elegir entre los aquí impresos. Representan las metas tácticas y estratégicas únicas para los Adeptus Custodes y las Hermanas del Silencio. Hay más información sobre los objetivos secundarios en los packs de misiones de juego equilibrado, como el pack de misiones Guerra Eterna incluido en el libro básico de Warhammer 40,000.

REGLAS DE CRUZADA

CRUZADA (PÁGS. 74-87)
Los Adeptus Custodes y las Hermanas del Silencio tienen acceso a multitud de reglas adicionales que mejorarán aún más tu experiencia de Cruzada. Estas incluyen agendas, requisiciones, rasgos de batalla, cicatrices de batalla y reliquias de cruzada que reflejan el rico trasfondo de tu ejército. Entre las reglas presentadas en esta sección se encuentra Magisterium Lex Ultima, que permite a una fuerza de Cruzada que contenga la unidad **ADEPTUS CUSTODES** relevante entregarse a empeños personalizados para cumplir la voluntad del Emperador.

HOJAS DE DATOS

HOJAS DE DATOS (PÁGS. 88-100)
Esta sección es esencial para todos los jugadores de Adeptus Custodes y Hermanas del Silencio sin importar su estilo de juego preferido, pues contiene las hojas de datos de las unidades **ADEPTUS CUSTODES** y **ANATHEMA PSYKANA**. Cada hoja de datos describe, entre otras cosas, los artibutos de sus miniaturas, el equipo con el que pueden armarse y las habilidades que poseen. Encontrarás más sobre las hojas de datos en el Libro básico de Warhammer 40,000.

EQUIPO

PERFILES DE ARMAS (PÁG. 101)
Esta sección ofrece una útil lista alfabética de referencia de las armas específicas de Adeptus Custodes y Anathema Psykana que aparecen en este Codex, y debe usarse en conjunción con la sección de hojas de datos.

PUNTOS

VALORES EN PUNTOS (PÁGS. 102)
Si vas a jugar una partida que usa valores en puntos, puedes usar las listas alfabéticas de esta sección para determinar el coste de cada unidad en tu ejército. Estos valores se revisarán y actualizarán de forma anual.

REFERENCIA DE REGLAS

GLOSARIO (PÁG. 103)
Esta sección contiene el glosario de los términos de reglas utilizados en este Codex. Está diseñado para usarse junto al glosario del Libro básico de Warhammer 40,000 para ayudar a resolver interacciones complejas de reglas que puedan surgir.

REFERENCIA (PÁG. 104)
Aquí encontrarás una útil referencia resumiendo las reglas más comunes de Adeptus Custodes y Anathema Psykana.

PATRULLA

Una Patrulla es el menor tamaño de partida, y la siguiente fuerza de las Garras del Emperador es un gran modo de empezar, tanto para probar el juego abierto, crear la historia de un ejército de Cruzada o competir en juego equilibrado.

Esta fuerza, creada con el contenido de la caja *Patrulla Adeptus Custodes*, se puede usar en un ejército veterano y es en sí misma un destacamento de patrulla, como se describe en el Libro básico de Warhammer 40,000.

El ejército está liderado por un Capitán Escudo en moto a reacción Dawneagle, uno de los mejores guerreros del Imperium, que se mueve por el campo de batalla a una velocidad sin parangón. Armado con un bólter huracán o un lanzador de salvas, puede masacrar a la infantería ligera o disparar indiscriminadamente cabezas explosivas. Su letal lanza interceptora también hace estragos y, lo que es más, su habilidad Guerrero inspirador motiva a los Custodios cercanos a cumplir la obra del Emperador con vigor renovado.

Los Guardias Custodios son una unidad de Tropas muy eficiente, equipados con las mejores armas y armaduras disponibles. Son capaces de ignorar los disparos enemigos mientras avanzan, y a la vez lanzan contraataques letales con sus lanzas guardianas o sus espadas centinelas. Una vez llegan al combate cuerpo a cuerpo ni siquiera la infantería enemiga más dura tiene muchas opciones de hacerles frente.

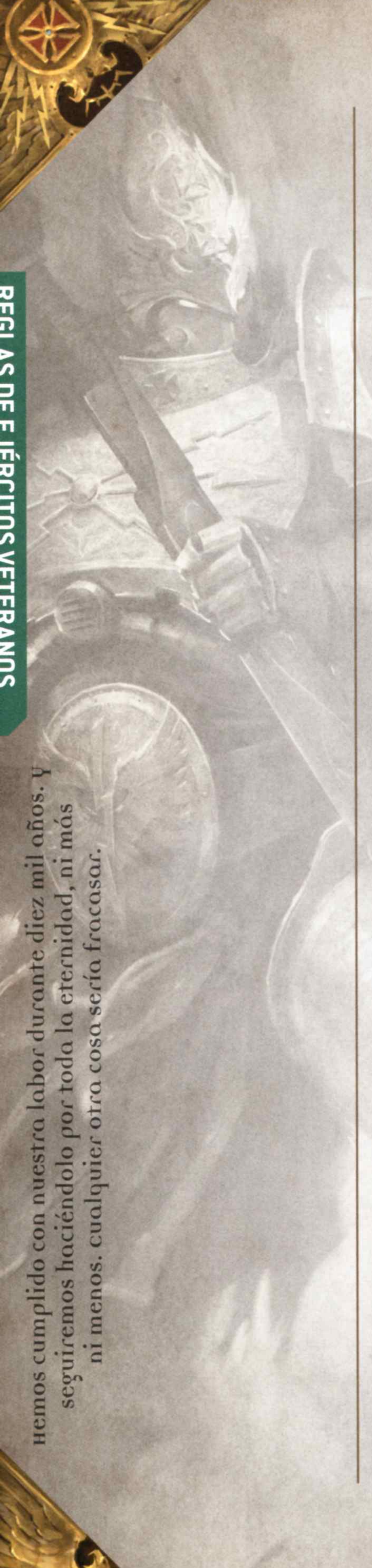
Tales unidades de élite pueden verse superadas en número y en maniobrabilidad; es lo que hace que las Garras del Emperador luchen juntas. Cinco Perseguidoras y cinco Acechadoras refuerzan a las Custodes, afianzando sus posiciones en el campo de batalla mientras los Custodios se encargan de las amenazas principales. No obstante, las Hermanas del Silencio no se ven reducidas a un mero rol secundario, pues están equipadas con bólteres que ofrecen fuego de apoyo y van protegidas por armaduras Vratine, que ofrecen una protección fiable sin sacrificar movilidad.

Si el enemigo despliega psíquicos, las Perseguidoras y Acechadoras dan una vez más un paso al frente, pues su habilidad Hijas del abismo (pág. 88) no solo les permite anular el potencial de un psíquico para manifestar sus poderes, sino también descargar andanadas brutales a corta distancia.

Esta fuerza poderosa funciona mejor luchando de forma coordinada, con los Adeptus Custodes avanzando hacia lo más denso de la batalla, aprovechando su resistencia y su potencia ofensiva, mientras las Perseguidoras les dan cobertura, traban a los psíquicos y cuidan de que la fuerza no se vea rodeada.







HABILIDADES DE DESTACAMENTO

ADEPTUS CUSTODES

Un destacamento **Adeptus Custodes** es aquel que solo incluye miniaturas con la clave **Adeptus Custodes** (salvo miniaturas con las claves **Anathema Psykana**, **Agente del Imperium** o **Sin Facción**).

- Los destacamentos **Adeptus Custodes** obtienen las habilidades Hueste de héroes, Legión del Emperador y Vigilantes del trono.
- Las unidades **Adeptus Custodes** en destacamentos **Adeptus Custodes** obtienen la habilidad Estilo de lucha Hueste escudo.
- Las unidades **Infantería Adeptus Custodes** y unidades de Tropas **Anathema Psykana** en destacamentos **Adeptus Custodes** obtienen la habilidad Asegurar objetivo (descrita en el Libro básico de Warhammer 40,000).
- Cada miniatura **Adeptus Custodes** cuenta como una miniatura adicional al determinar el control de un marcador de objetivo. Esto es acumulativo con las demás reglas que les hagan contar como miniaturas adicionales.

ANATHEMA PSYKANA

Un destacamento **Anathema Psykana** es aquel que solo incluye miniaturas con la clave **Anathema Psykana** (salvo miniaturas con las claves **Valerian**, **Agente del Imperium** o **Sin Facción**).

Las unidades de Tropas **Anathema Psykana** en destacamentos **Anathema Psykana** obtienen la habilidad Asegurar objetivo (descrita en el Libro básico de Warhammer 40,000).

"El reino del Emperador es una ruina de mundos sobrepoblados que se ahogan en su propia ignorancia y en su propio miedo. Es un suburbio infecto que arde de punta a punta con las llamas de la guerra. No se merecen a su Emperador. No nos merecen a nosotros. Nada de esto altera el hecho de que debemos cumplir nuestra misión..."

- Telchor, Guardia Custodio

HUESTE DE HÉROES

Cada compañía escudo está liderada por un único Capitán Escudo.

Puedes incluir un máximo de una unidad de cada tipo de **Capitán Escudo** (es decir, **Guardián**, **Allarus** y **Vertus**) en cada destacamento **Adeptus Custodes** de tu ejército.

LEGIÓN DEL EMPERADOR

Los Adeptus Custodes son el ejército del propio Emperador. Cuando tal conjunto de semidioses marcha a la guerra, ofrece un despliegue dorado de Su poder.

- No puedes incluir más unidades de Tropas **Anathema Psykana** que unidades de Tropas **Adeptus Custodes** en los destacamentos **Adeptus Custodes** de tu ejército.
- No puedes incluir más unidades de C.G. **Anathema Psykana** que unidades de C.G. **Adeptus Custodes** en los destacamentos **Adeptus Custodes** de tu ejército.
- No puedes elegir a una miniatura **Anathema Psykana** como tu **Señor de la guerra**.

VIGILANTES DEL TRONO

Los guerreros del Adeptus Custodes son protectores totalmente entregados a su deber.

A efectos de la regla ¡Cuidado, señor!, cada miniatura **Infantería Adeptus Custodes** y **Motorista Adeptus Custodes** cuenta como 2 miniaturas para las miniaturas **Personaje Adeptus Custodes** de la misma **<Hueste Escudo>**.

ESTILO DE LUCHA HUESTE ESCUDO

Cada hueste escudo tiene sus propios modos de hacer la guerra, acordes a sus rasgos de combate particulares. Todas las unidades **Adeptus Custodes** con esta habilidad, y todas las miniaturas que haya en ellas, obtienen un Estilo de lucha Hueste Escudo siempre que todas las unidades de ese destacamento asignadas a una hueste escudo estén asignadas a la misma. El estilo de lucha que obtengan dependerá de a qué hueste escudo estén asignadas, tal como se indica en las siguientes páginas.

Ejemplo: *Una unidad* **Guardianes de Sombras** *con la habilidad Estilo de lucha Hueste Escudo obtiene el estilo de lucha Centinelas de las Celdas oscuras.*

HUESTES ESCUDO

Si tu ejército es veterano, las unidades **<Hueste Escudo>** en destacamentos **Adeptus Custodes** obtienen acceso a las siguientes reglas de huestes escudo, siempre que todas las miniaturas de ese destacamento asignadas a una hueste escudo estén asignadas a la misma. Estos destacamentos se llaman destacamentos de huestes escudo.

Si tu hueste escudo no aparece listada en esta sección, se trata como una hueste escudo **Elegidos del Emperador** a efectos de las siguientes reglas.

ESTILO DE LUCHA HUESTE ESCUDO

Todas las unidades **<Hueste Escudo>** de un destacamento hueste escudo obtienen un estilo de lucha de hueste escudo, que incluye dos rasgos. El estilo de lucha que obtengan dependerá de a qué hueste escudo están asignados.

Cada estilo de lucha especifica además una ka'tah marcial (pág. 89). Una vez por batalla, cuando elijas activar una de las posturas de esa ka'tah para tu ejército, puedes usar esta habilidad. En tal caso, la otra postura de dicha ka'tah también se activa para tu ejército. Esa otra postura de la ka'tah no se considera seleccionada como postura de ka'tah activa, lo que significa que puedes seleccionarla en la fase de mando subsiguiente (siempre y cuando no la hayas seleccionado ya), y podrás usar esta habilidad incluso si has seleccionado esa otra postura de la ka'tah como activa en tu anterior fase de mando.

RASGOS DE SEÑOR DE LA GUERRA

Cada hueste escudo tiene asociado un rasgo de Señor de la guerra de Hueste escudo. Si una miniatura **Personaje Adeptus Custodes <Hueste Escudo>** recibe un rasgo de Señor de la guerra, puede obtener el rasgo de Señor de la guerra de Hueste Escudo relevante, en lugar de un rasgo de Señor de la guerra de la pág. 66.

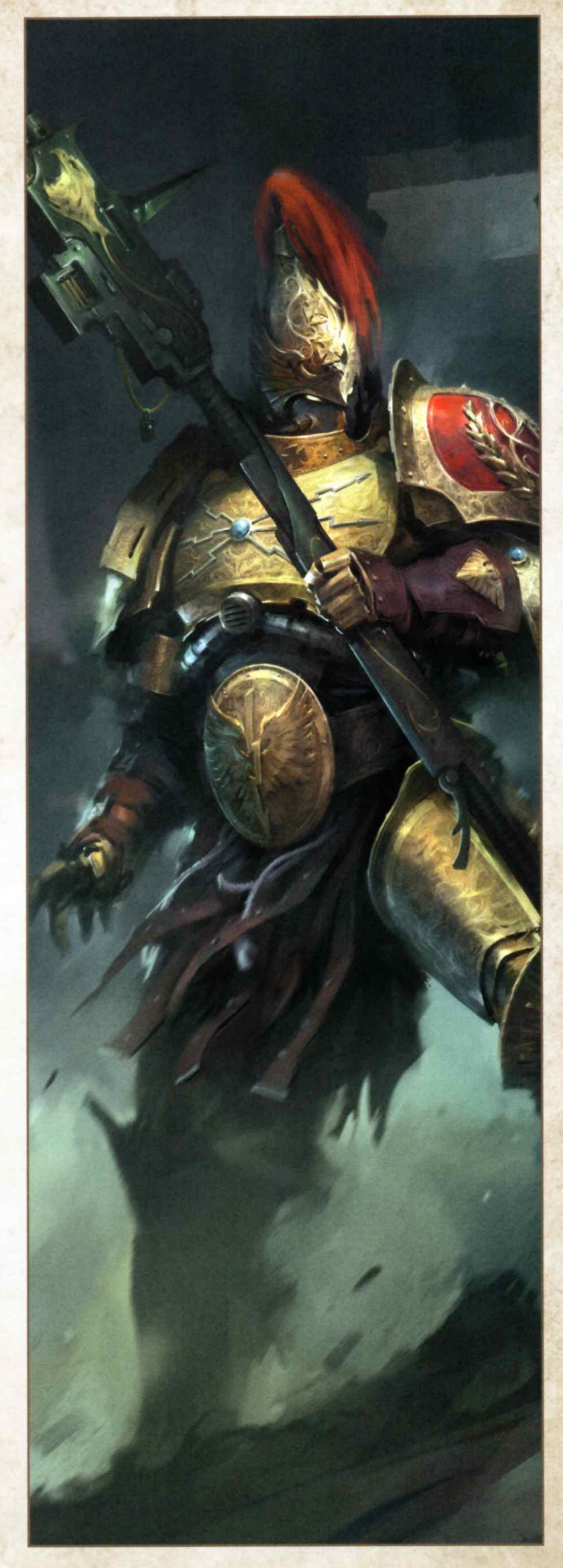
ESTRATAGEMAS

Cada hueste escudo tiene una estratagema de Hueste Escudo asociada. Si tu ejército incluye un destacamento de hueste escudo (que no sea un destacamento auxiliar de apoyo, superpesado auxiliar o red de fortificaciones), entonces puedes gastar puntos de mando en la estratagema de Hueste Escudo relevante, además de aquellas que figuran en las págs. 60-63.

RELIQUIAS DE TERRA

Cada Hueste escudo tiene una reliquia de Terra asociada. Si tu ejército está liderado por un **Señor de la guerra <Hueste Escudo>**, puedes, al reunir tu ejército, darle la reliquia de Terra relevante a una miniatura **Personaje <Hueste Escudo>** de tu ejército en lugar de darle una reliquia de Terra de las págs. 68-69. Los personajes con nombre y las miniaturas **Vehículo** no pueden recibir una reliquia de Terra.

Ten en cuenta que algunas reliquias reemplazan a uno de los elementos de equipo existentes de la miniatura. Si usas valores en puntos, cuando proceda deberás pagar igualmente el coste del equipo que es reemplazado. Anota en tu lista de ejército cualquier reliquia de Terra que tengan tus miniaturas.



HUESTES ESCUDO

ELEGIDOS DEL EMPERADOR

No todos los Custodios pertenecen a una hueste escudo, pues dichas organizaciones son formaciones temporales de compañías escudo reunidas para cumplir un objetivo puntual, si bien algunas han existido durante diez mil años sin haber sido desbandadas. Aquellos Custodios que no son parte de dicha formación juegan un rol igualmente vital al servicio del Emperador, y luchan por toda la galaxia en nombre de su señor.

ESTILO DE LUCHA HUESTE ESCUDO: MAGNA IMPERATOR

El Adeptus Custodes ha sido bendecido con dones del Emperador: poderío físico, robustez mental y las armas y armaduras más devastadoras disponibles.

Rasgo 1

Cuando una unidad con este rasgo es elegida para disparar o combatir, al resolver los ataques de dicha unidad puedes repetir una tirada para impactar o una tirada para herir.

Rasgo 2

Cada vez que una miniatura en una unidad con este rasgo vaya a perder una herida debido a una herida mortal, tira 1D6: con un 4+, no pierde esa herida.

Ka'tah marcial: Rendax

AMALGAMA VERSÁTIL — 1PM

Estratagema Elegidos del Emperador – Ardid estratégico

El Adeptus Custodes incluye a guerreros con una enorme experiencia contra una miriada de enemigos distintos. Al luchar juntos, estos guerreros son mucho más que la mera suma de sus partes.

Usa esta estratagema en tu fase de mando. Elige una unidad **ELEGIDOS DEL EMPERADOR** de tu ejército, y a continuación elige otro Estilo de lucha Hueste Escudo (págs. 54-59). Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, las miniaturas en esa unidad tienen los rasgos de ese Estilo de lucha Hueste Escudo en lugar de los rasgos del estilo de lucha Magna Imperator.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA: EJEMPLO AÚREO

El señor de la guerra personifica los mejores rasgos del Adeptus Custodes, y es admirado no solo por los Custodios sino por todo el mundo. Valeroso, leal, resuelto y fuerte, se cuenta entre los combatientes más talentosos de la humanidad. En la batalla, este señor de la guerra aniquila a un enemigo tras otro con increible precisión.

Cuando este **SEÑOR DE LA GUERRA** combate, tras resolver todos sus ataques, puede hacer un número de ataques adicionales igual al número de miniaturas enemigas eliminadas como resultado de sus ataques durante ese combate (hasta un máximo de 4 ataques adicionales).

RELIQUIA: LANZA EJEMPLAR

Las lanzas ejemplares se cuentan entre las lanzas guardianas más poderosas y bellas del arsenal de los Custodios, y suelen ser portadas por Capitanes Escudo.

Solo miniatura **ELEGIDOS DEL EMPERADOR** con lanza guardiana. Esta reliquia reemplaza a una lanza guardiana y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Lanza ejemplar (disparo)	24"	Fuego rápido 1	5	-1	2
Lanza ejemplar (combate)	Combate	Combate	+3	-5	2

GUARDIANES DE SOMBRAS

Los Guardianes de Sombras custodian las Celdas oscuras bajo el Palacio Imperial y mantienen sujetas a las terribles entidades y tecnologías que hay en su interior. Cuando aparecen en algún lugar del Imperium manifestaciones de ese tipo, la labor de los Guardianes de Sombras consiste en capturarlas y encerrarlas.

ESTILO DE LUCHA HUESTE ESCUDO: CENTINELAS DE LAS CELDAS OSCURAS

Los Guardianes de Sombras nunca cejan en la persecución de su presa, ya sea un ente, una bestia o un artefacto oscuro. Están absolutamente centrados en aprehenderla, lo cual los vuelve casi imparables.

Rasgo 1

Resta 1 al atributo Ataques de todas las miniaturas en unidades enemigas que estén en la zona de amenaza de una unidad con este rasgo.

Rasgo 2

Cuando una miniatura en una unidad con este rasgo ataca a una unidad **PERSONAJE**, puedes repetir la tirada para herir.

Ka'tah marcial: Kaptaris

RESPONSABILIDAD SINIESTRA 1PM

Estratagema Guardianes de Sombras – Táctica de batalla

El rol de los Guardianes de Sombras requiere una resolución sobrehumana y una fuerza de voluntad inquebrantable como una fortaleza. Cuando se entregan a su tarea, pueden hacer frente a todo lo que lance contra ellos el enemigo, ignorando hasta las peores heridas mediante la pura determinación. Para sus oponentes, que ya de por sí se ven superados, es un espectáculo aterrador.

Usa esta estratagema en cualquier fase, cuando una unidad **GUARDIANES DE SOMBRAS** de tu ejército (salvo unidades **VEHÍCULO**) sea elegida como blanco de un ataque. Hasta el final de la fase, resta 1 al atributo Fuerza de los ataques contra dicha unidad.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA: EL ALCAIDE

El señor de los Guardianes de Sombras es el Alcaide, un carcelero especialmente severo y temido por todos quienes están bajo su vigilancia. Debe ser implacable en la defensa y constante en el ataque.

Cuando un ataque realizado por este **SEÑOR DE LA GUERRA** es asignado a una unidad **PERSONAJE**, no pueden usarse salvaciones invulnerables contra dicho ataque.

RELIQUIA: MAZMORRA DE ESTASIS

Este modesto elemento de tecnología arcana lleno de runas inscritas atrapa a su víctima en una brillante prisión de estasis para traerla de vuelta a Terra.

Solo miniatura **GUARDIANES DE SOMBRAS**. Al inicio de la fase de combate, elige una unidad enemiga en la zona de amenaza del portador. Dicha unidad no será elegible para combatir durante esa fase hasta que hayan combatido todas las unidades elegibles de tu ejército.



El protector custodio Jaeharl Feldorus Ghau ha vigilado las Celdas oscuras durante diecisiete años. Fue el filo de Ghau el que abatió al Soñador Reptante en Tarnus IV, una macabra hazaña que se refleja en los nuevos nombres inscritos en su armadura.



HUESTES ESCUDO

HUESTE PAVOROSA

El miedo es una herramienta familiar para el Imperium, usado para disuadir a los enemigos y mantener a la enfervorizada población bajo control. No existe un terror más puro y absoluto que aquel invocado por la furia del Emperador para castigar a sus enemigos. Tal es el terror que genera la Hueste Pavorosa, un arma forjada para atacar a las amenazas crecientes y extender el pavor mediante la aniquilación.

ESTILO DE LUCHA HUESTE ESCUDO: INSTRUMENTOS DE LA IRA DEL EMPERADOR

La Hueste Pavorosa está formada por verdugos y eliminadores que manifiestan la ira del Emperador. Allí por donde pasa, el enemigo es completamente aniquilado. Ningún otro resultado es aceptable.

Rasgo 1

Cuando una miniatura en una unidad con este rasgo ataca a una unidad enemiga a 9" o menos de ella, el atributo FP de dicho ataque mejora en 1.

Rasgo 2

Puedes repetir las tiradas de carga de las unidades con este rasgo.

Ka'tah marcial: Dacatarai

LUZ DORADA DE LAS MOIRAIDES — 2PM

Estratagema Hueste Pavorosa – Ardid estratégico

La Hueste Pavorosa va a la batalla a bordo de un trío de amenazadoras naves de guerra de antes de la Herejía, conocidas como las Moiraides, *que teleportan a sus tropas directamente a la batalla, haciéndolas aparecer entre las filas enemigas en una explosión de luz dorada.*

Usa esta estratagema en tu fase de movimiento, cuando una unidad **HUESTE PAVOROSA** de tu ejército sea desplegada en el campo de batalla usando la habilidad De luz dorada (pág. 88). Hasta el inicio de tu siguiente turno:

- Resta 1 a las tiradas para impactar en ataques que tengan como blanco esa unidad.
- Siempre que se declare una carga con esta unidad, las unidades enemigas elegidas como blanco de dicha carga no pueden hacer disparos defensivos ni preparar defensas contra ella.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA: ANIQUILADOR OMNISCIENTE

La Hueste Pavorosa usa una red de inteligencia cuasiprofética para ver los planes y debilidades enemigos. Este señor de la guerra aprovecha ese conocimiento para dirigir los ataques de sus camaradas.

En tu fase de mando, elige a este **SEÑOR DE LA GUERRA** o a una unidad **BÁSICA HUESTE PAVOROSA** amiga a 6" o menos de este **SEÑOR DE LA GUERRA**. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, cuando una miniatura de la unidad elegida ataque, una tirada para impactar de 6 sin modificar obtiene 1 impacto adicional.

RELIQUIA: ADMONIMORTIS

Esta enorme hacha castellana pone en sangrienta vereda a aquellos que se atreven a enfrentarse al poder de Terra.

Solo miniatura **HUESTE PAVOROSA** con hacha castellana. Esta reliquia reemplaza a un hacha castellana y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Admonimortis (disparo)	24"	Fuego rápido 1	5	-1	2
Admonimortis (combate)	Combate	Combate	+3	-3	3



En Tritón, durante la batalla por las minas de Corvinium, el guardia custodio Kallisarian Tristraen Desh empaló a un patriarca genestealer, acabando así con su peligroso alzamiento en una lluvia de ícor.



ESCUDO AQUILANO

Ciertos siervos del Emperador tienen responsabilidades directamente relevantes para la salvaguarda de Terra. Estas estimadas figuras cuentan con la protección del Escudo Aquilano hasta que se considera que ya no son útiles. Dedican cada molécula de su fuerza y su voluntad a la defensa de su protegido asignado, ya sea un almirante de la Cruzada Indomitus o un soldado raso de la Guardia Imperial que se ha revelado como un proferat visionario.

ESTILO DE LUCHA HUESTE ESCUDO: GUARDIANES DORADOS

Es raro que nadie fuera de los Escudos Aquilanos sepa qué objetivo tienen, y solo ellos saben qué terribles eventos se desatarían si no pudieran cumplirlo. Por tanto, luchan con una tenacidad y determinación inigualable.

Rasgo 1

Las unidades **BÁSICAS** con este rasgo son elegibles para llevar a cabo intervenciones heroicas como si fueran **PERSONAJES**.

Rasgo 2

Los ataques con un atributo Factor de Penetración de -1 asignados a una miniatura en una unidad con este rasgo pasan a tener un atributo Factor de Penetración de 0.

Ka'tah marcial: Salvus

ESCUDO DE HONOR — 1PM

Estratagema Escudo Aquilano – Ardid estratégico

Es natural para los guerreros del Escudo Aquilano interponerse ante cualquier peligro potencial que amenace a su protegido.

Usa esta estratagema en la fase de disparo de tu oponente, cuando una unidad enemiga sea elegida para disparar. Designa una unidad **PERSONAJE INFANTERÍA IMPERIUM** de tu ejército. Hasta el final de la fase, si la unidad designada está a 6" o menos de una unidad **BÁSICA ESCUDO AQUILANO** amiga, las unidades enemigas no pueden elegir como blanco a la unidad designada con ataques de armas a distancia.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA: COMPAÑERO VENERADO

Los muchos años de interponerse entre la figura a la que debe proteger y los filos de sus enemigos han convertido a este señor de la guerra en un experto en desviar ataques.

Reduce a la mitad (redondeando al alza) el atributo Daño de los ataques asignados a este **SEÑOR DE LA GUERRA**.

RELIQUIA: PRAESIDIUS

Diseñado por la gran armera terrana Annah Tsvochakin en los años finales del M32, el asombroso escudo de tormenta bautizado como Praesidius es un artefacto singular. No solo por su superficie de auramita cuidadosamente trabajada en varias capas a nivel molecular para lograr una mayor durabilidad, sino por los generadores de microescudos que hay en el interior de sus grabados. Empleando una modificación de la tecnología de desplazamiento de la materia que nunca ha podido volver a ser replicada, el escudo genera pequeñas burbujas fásicas en el punto de impacto de los ataques que recibe, lo que le permite literalmente rechazar el contacto con los proyectiles, descargas de energía o filos de armas que tratan de atacar a su portador.

Solo miniatura **ESCUDO AQUILANO** con escudo praesidium. Resta 1 a la tirada para herir en ataques que tengan como blanco al portador.



Tauramacchis Ossiano es un protector custodio que defendió noblemente al Archicardenal Mumbres ante asesinos daemónicos, y mantuvo a salvo al Alto Señor Veynd durante los alzamientos de Cuchilla Roja.



HUESTES ESCUDO

GUARDIA SOLAR

La Guardia Solar se mueve rápido y golpea duro, usando su estilo de lucha Sacar las garras para eliminar amenazas en el sistema Sol y en sus cercanías. Su ira es súbita y terrible, y se desata con una precisión marcial que pocos pueden igualar.

ESTILO DE LUCHA HUESTE ESCUDO: SACAR LAS GARRAS

Cuando la guardia solar ataca, va a por la yugular, reaccionando de manera devastadora a cualquier amenaza que perciba.

Rasgo 1

Suma 1 a las tiradas de avanzar y cargar de unidades con este rasgo. Si una unidad con este rasgo tiene la habilidad Vanguardia implacable, suma 7" al atributo Movimiento de las miniaturas en esta unidad en lugar de 6".

Rasgo 2

Las unidades con este rasgo son elegibles para declarar una carga en un turno en el que haya retrocedido.

Ka'tah marcial: Calistus

EL ATAQUE DEL ÁGUILA — 1PM

Estratagema Guardia Solar – Ardid estratégico

La Guardia Solar prioriza la eliminación rápida de los elementos de mando de sus enemigos, a fin de descabezar a su ejército. El enemigo queda tambaleante y confuso, viendo como su estructura de mando se colapsa mientras la Guardia Solar le da el golpe de gracia.

Usa esta estratagema en cualquier fase, cuando un enemigo **SEÑOR DE LA GUERRA** sea eliminado por una unidad **GUARDIA SOLAR** de tu ejército. Hasta el final de la batalla, siempre que se haga un chequeo de desgaste por una unidad enemiga, resta 1 de dicho chequeo.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA: AVANCE A TUMBA ABIERTA

Este señor de la guerra sobresale en dirigir ofensivas rápidas y letales diseñadas para llegar cuanto antes al cuerpo a cuerpo con el enemigo, arrollándolo con una devastadora concentración de fuerzas.

Al inicio de tu fase de carga, elige una unidad **INFANTERÍA GUARDIA SOLAR** a 6" o menos de este **SEÑOR DE LA GUERRA**. Hasta el final de la fase, esa unidad es elegible para cargar en un turno en el que haya avanzado.

RELIQUIA: GARRA MERCURIAL

Forjada a partir de aleaciones ligeras, esta lanza notable está además imbuida con un espíritu máquina ferozmente depredador.

Solo miniatura **GUARDIA SOLAR** equipada con lanza guardiana. El portador puede disparar y cargar en un turno en el que haya retrocedido. Esta reliquia reemplaza a una lanza guardiana y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Garra mercurial (disparo)	24"	Fuego rápido 1	4	-2	2
Garra mercurial (combate)	Comb.	Combate	+2	-4	2



Pydanoris Calligus ha logrado victorias en barcazas de transporte llenas de sectarios, y ha decapitado a cábalas enteras de brujas xenos en vorlos antes de que pudiesen ejecutar sus conspiraciones contra el trono dorado.



EMISARIOS IMPERATUS

En los días de la Gran Cruzada, a menudo el Emperador ponía mensajes cruciales o artefactos en manos de sus Custodios. Es un deber que aún siguen cumpliendo actualmente, hablando, actuando y guerreando con la absoluta autoridad del mismísimo Señor de la Humanidad.

ESTILO DE LUCHA HUESTE ESCUDO: HERALDOS DEL TRONO

Los Emisarios Imperatus son los primeros en adentrarse en la oscuridad, llevando la luz y la palabra del Emperador allí donde van.

Rasgo 1

Al inicio de la fase de combate, si una unidad con este rasgo tiene alguna unidad enemiga en su zona de amenaza, puede combatir en primer lugar durante esa fase.

Rasgo 2

Cuando una miniatura en una unidad con este rasgo ataca, puedes ignorar algunos o todos los modificadores a las tiradas para impactar y para herir.

Ka'tah marcial: Conservai

HACIA LA OSCURIDAD 2PM/3PM

Estratagema Emisarios Imperatus – Táctica de batalla

Los Emisarios Imperatus oyen la voz del mismísimo Emperador. Harán cumplir su voluntad sin importar quién se les oponga, y se aventurarán hacia las regiones más oscuras de la galaxia para completar las misiones que les sean asignadas.

Usa esta estratagema al inicio de la primera ronda de batalla, antes de que empiece el primer turno. Elige una unidad **BÁSICA EMISARIOS IMPERATUS** de tu ejército. Dicha unidad puede hacer un movimiento normal como si fuera tu fase de movimiento, pero debe terminarlo a más de 9" de toda miniatura enemiga. Si ambos jugadores tienen unidades que pueden moverse antes de que empiece el primer turno, el jugador que está llevando a cabo el primer turno mueve a sus unidades primero. Si dicha unidad contiene 4 o más miniaturas, esta estratagema cuesta 3PM; de lo contrario, cuesta 2PM. Solo puedes usar esta estratagema una vez.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA: VOZ DEL EMPERADOR

Si bien muchos Adeptus Custodes se mantienen lejos de los mortales menores, la poderosa oratoria y la retórica inspiradora de este señor de la guerra llegan a los corazones de todos los siervos imperiales.

- Suma 3" al alcance de las habilidades de aura de este **SEÑOR DE LA GUERRA**, hasta un máximo de 12" (esto ya ha sido añadido a la habilidad de aura Voz del Emperador, abajo).
- Este **SEÑOR DE LA GUERRA** tiene la siguiente habilidad: "**Voz del Emperador (aura):** Mientras una unidad **ADEPTUS CUSTODES** o **ANATHEMA PSYKANA** amiga esté a 9" o menos de esta miniatura, suma 1 al atributo Liderazgo de las miniaturas en esa unidad."

RELIQUIA: HALO DEL PORTAANTORCHAS

Este aparato lleva luz hasta la oscuridad más impenetrable, con un destello tan magnífico que puede llegar a abatir a los enemigos.

Solo miniatura **EMISARIOS IMPERATUS**.

- El portador tiene la siguiente habilidad: "**Halo del portaantorchas (aura):** Mientras una unidad **EMISARIOS IMPERATUS** amiga esté a 3" o menos de esta miniatura, puede ignorar algunos o todos los modificadores a su atributo Movimiento, a sus tiradas de avanzar y a sus tiradas de carga."
- Al inicio de la fase de combate, tira un dado por cada unidad enemiga a 3" o menos de esta miniatura. Con 3+, dicha unidad enemiga sufre 1 herida mortal, o 1D3 heridas mortales si el atributo Liderazgo de esa unidad es 7 o menos.



Fueron los instintos de Archimallus Tychor que guiaron a la flota de exploración cruzada del Adeptus Mechanicus, Gamma-Hades, hasta los tesoros arqueotecnológicos del Mundo de Heng. Su escuadra acababa de volver a Terra cuando la Gran Fisura se abrió, y Tychor se pronunció a favor de la Cruzada Indomitus.



ESTRATAGEMAS

Si tu ejército incluye algún destacamento **ADEPTUS CUSTODES** o **ANATHEMA PSYKANA** (salvo un destacamento auxiliar de apoyo, superpesado auxiliar o red de fortificaciones), tienes acceso a estas estratagemas y puedes gastar PM para usarlas. Cuando una de estas estratagemas te indique que debes elegir una unidad de tu ejército, reemplaza todas las menciones a **<HUESTE ESCUDO>** en dicha estratagema (si procede) por el nombre de la hueste escudo a la que está asignada la unidad elegida.

ALQUIMIA GENÉTICA ARCANA 1PM/2PM

Estratagema Adeptus Custodes – Táctica de batalla

Los Adeptus Custodes están diseñados a nivel molecular mediante alquimia genética que los convierte prácticamente en semidioses.

Usa esta estratagema en cualquier fase, cuando una unidad **ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército (salvo unidades **VEHÍCULO**) sea elegida como blanco de un ataque. Hasta el final de la fase, una tirada para herir de 1-3 sin modificar en un ataque contra esa unidad fracasa, sin importar qué habilidades tenga el arma o la miniatura atacante. Si dicha unidad **ADEPTUS CUSTODES** consta de 3 miniaturas o menos, esta estratagema cuesta 1PM; de lo contrario, cuesta 2PM.

ANIQUILADORES DE PESADILLAS 1PM/2PM

Estratagema Adeptus Custodes – Táctica de batalla

¡En una era plagada de enemigos monstruosos, cuando los horrores primordiales del vacío más oscuro rodean la luz mortecina de la Humanidad, el Adeptus Custodes resiste!

Usa esta estratagema en la fase de combate, cuando una unidad **ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército sea elegida para combatir. Hasta el final de la fase, las miniaturas en esa unidad suman 1 a la tirada para herir en ataques contra unidades cuyo atributo Resistencia sea mayor que el suyo propio. Si la unidad **ADEPTUS CUSTODES** consta de 3 miniaturas o menos, esta estratagema cuesta 1PM; si no, cuesta 2PM.

BARRIDO PURGADOR 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Táctica de batalla

Las Buscabrujas no se detienen ante nada hasta abatir al enemigo con torrentes de prometio ardiente.

Usa esta estratagema en tu fase de disparo, cuando una unidad **BUSCABRUJAS** de tu ejército sea elegida para disparar, o en la fase de carga de tu oponente, cuando una unidad **BUSCABRUJAS** de tu ejército sea elegida para hacer disparos defensivos. Hasta el final de la fase, suma 1 al atributo Fuerza de los lanzallamas buscabrujas con los que estén equipadas las miniaturas en esa unidad.

GARRAS DEL EMPERADOR 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Táctica de batalla

Los Garras del Emperador atacan con una coordinación letal.

Usa esta estratagema en cualquier fase, tras disparar o combatir con una unidad **ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército. Elige una unidad **ANATHEMA PSYKANA** amiga a 6" o menos de ella; hasta el final de la fase, suma 1 a la tirada para impactar en ataques de miniaturas en la unidad **ANATHEMA PSYKANA**.

MARCA DE MUERTE 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Táctica de batalla

Cuando las Acechadoras marcan a un blanco, no tiene escapatoria.

Al inicio de la primera ronda de batalla, antes de que empiece el primer turno, elige una unidad enemiga. Hasta el final de la batalla, puedes repetir la tirada para impactar en ataques de miniaturas en una unidad **ACECHADORAS** de tu ejército contra esa unidad enemiga.

MURO DE ESCUDOS PRAESIDIUM 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Táctica de batalla

Cuando las unidades de Custodes forman un muro con sus escudos praesidium, el enemigo puede hacer bien poco por quebrarlo.

Usa esta estratagema en la fase de combate, cuando una unidad **GUARDIAS CUSTODIOS** de tu ejército cuyas miniaturas estén todas equipadas con escudo praesidium sea elegida como blanco de un ataque de combate. Hasta el final de la fase, resta 1 a la tirada para impactar en ataques de combate contra dicha unidad.

PERSECUCIÓN ARROLLADORA 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Táctica de batalla

Los Custodes montados en motocicletas a reacción aniquilan a sus oponentes sin aminorar la marcha, avanzando constantemente.

Usa esta estratagema en la fase de combate, cuando una unidad **MOTORISTA ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército consolide. Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura en esa unidad haga un movimiento de consolidar, puede mover 3" adicionales.

VENGAR A LOS CAÍDOS 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Táctica de batalla

La muerte de un Custodio se conmemora tañendo la Campana de las Almas Perdidas en Terra y derramando sangre en su nombre.

Usa esta estratagema en la fase de combate, cuando una unidad **ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército sea elegida para combatir. Hasta el final de la fase:

- Si dicha unidad se encuentra por debajo de sus efectivos iniciales, pero no por debajo de la mitad de sus efectivos, suma 1 al atributo Ataques de las miniaturas en esa unidad.
- Si esta unidad se encuentra por debajo de la mitad de sus efectivos, en lugar de eso suma 2 al atributo Ataques de las miniaturas en esa unidad.

GANARSE UN NOMBRE 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Hazaña épica

Cuando un Custodio logra una hazaña magnífica, puede ganarse un nuevo nombre como premio por sus esfuerzos.

Usa esta estratagema cuando una unidad PERSONAJE enemiga sea eliminada por un ataque de combate realizado por una miniatura PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES (salvo personajes con nombre) de tu ejército. Resuelve una de las siguientes opciones para esa unidad PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES:

- Elige un rasgo de un Estilo de lucha Hueste Escudo que esa unidad no tenga (pág. 54-59). Hasta el final de la batalla, dicha unidad obtiene ese rasgo (además de los demás estilos de lucha que haya obtenido).
- Elige una postura de ka'tah marcial (pág. 89). Hasta el final de la batalla, dicha unidad siempre se beneficia de esa postura (incluso si una ka'tah marcial no está activa para tu ejército).

Solo puedes usar esta estratagema una vez con cada PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES de tu ejército. No puedes usarla en una batalla de Cruzada; en su lugar debes usar la requisición Ganarse un nombre (pág. 76).

MÁQUINAS INDOMABLES 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Hazaña épica

La beligerancia de algunos espíritus máquina Adeptus Custodes los convierte en enemigos inflexibles.

Usa esta estratagema en cualquier fase, cuando una miniatura VEHÍCULO ADEPTUS CUSTODES o VEHÍCULO ANATHEMA PSYKANA de tu ejército vaya a perder una herida debido a una herida mortal. Hasta el final de la fase, siempre que esa miniatura vaya a perder una herida debido a una herida mortal, tira 1D6; con 5+, no pierde esa herida.

REPRESALIA DEL ESPÍRITU MÁQUINA 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Hazaña épica

Hay muchos relatos de espíritus máquina causando estragos en las filas enemigas, incluso después de que la tripulación que los manejaba haya sido eliminada y sus sistemas críticos estén fallando.

Usa esta estratagema en tu fase de mando. Elige una miniatura ESPÍRITU MÁQUINA ADEPTUS CUSTODES de tu ejército. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, se considera que dicha miniatura tiene todas sus heridas iniciales a efectos de determinar qué atributos de su perfil usar.

SABIDURÍA DE LOS MORITOI 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Hazaña épica

Cada campeón caído que reposa en un sarcófago de Dreadnought ha visto miles de batallas y ha matado incontables enemigos. Resultan inmensamente inspiradores para los demás Custodes.

Usa esta estratagema en tu fase de mando. Elige una miniatura DREADNOUGHT ADEPTUS CUSTODES de tu ejército. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, dicha miniatura obtiene o bien la habilidad Guerrero inspirador o bien la habilidad Precisión agresiva, que se describen a continuación:

Guerrero inspirador (aura): Mientras una unidad BÁSICA <HUESTE ESCUDO> amiga está a 6" o menos de esta miniatura, cada vez que una de sus miniaturas ataque, repite las tiradas para impactar de 1.

Precisión agresiva (aura): Mientras una unidad BÁSICA <HUESTE ESCUDO> amiga esté a 6" o menos de esta miniatura, cada vez que una de sus miniaturas ataque, repite las tiradas para herir de 1.

VIGILIA INCESANTE 2PM

Estratagema Adeptus Custodes – Hazaña épica

El deber solo acaba tras la muerte, y los Custodes están decididos a que cada segundo de sus vidas se entregue sirviendo al Emperador.

Usa esta estratagema en la fase de combate, cuando una miniatura PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES de tu ejército que aún no haya sido elegida para combatir en esta fase sea eliminada. No retires a esa miniatura del juego; puede combatir después de que la unidad de la miniatura atacante haya completado sus ataques. Tras resolver los ataques de esa miniatura PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES, retírala.

ABRIR LAS BÓVEDAS 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Requisición

Cuando hay necesidad, los guerreros del Adeptus Custodes van a la batalla portando armas que no se utilizaban desde el asedio al Palacio Imperial.

Usa esta estratagema antes de la batalla, cuando reúnas tu ejército, si tu SEÑOR DE LA GUERRA tiene las claves ADEPTUS CUSTODES o ANATHEMA PSYKANA. Elige una miniatura PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES de tu ejército y asígnale una Reliquia de Terra, o elige una miniatura PERSONAJE ANATHEMA PSYKANA de tu ejército y asígnale una Reliquia de la Vigilia. En cualquier caso, debe ser una reliquia que la miniatura pueda llevar. Cada reliquia de tu ejército debe ser única, y no puedes usar esta estratagema para asignarle a una miniatura dos reliquias. Solo puedes usar esta estratagema una vez, a menos que juegues una batalla de Fuerza de choque (en cuyo caso puedes usarla dos veces) o una batalla de Conquista (en cuyo caso puedes usarla tres veces).

ETERNO PENITENTE 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Requisición

Los Custodios manchados por el deshonor buscan la penitencia mediante el entierro voluntario en el sarcófago de un Dreadnought.

Usa esta estratagema antes de la batalla, cuando estés reuniendo tu ejército. Elige una unidad DREADNOUGHT ADEPTUS CUSTODES de tu ejército.

- Suma 1 al atributo Ataques de esa unidad.
- Puedes repetir las tiradas de carga de esa unidad. Si ya podías repetir las tiradas de carga de esa unidad (p.ej., si tiene el estilo de lucha Instrumentos de la ira del Emperador, que se explica en la pág. 56) en lugar de eso suma 1 a las tiradas de carga de dicha unidad.

Solo puedes usar esta estratagema una vez.

LOS HÉROES DEL EMPERADOR 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Requisición

Los campeones de las Garras del Emperador podrían liderar a ejércitos enteros.

Usa esta estratagema antes de la batalla, cuando reúnas tu ejército, si tu **SEÑOR DE LA GUERRA** tiene la clave **ADEPTUS CUSTODES** o **ANATHEMA PSYKANA**. Elige una miniatura **PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES** o **PERSONAJE ANATHEMA PSYKANA** de tu ejército y determina para ella un rasgo de Señor de la guerra (debe ser un rasgo de Señor de la guerra que pueda tener); dicha miniatura solo se considera tu **SEÑOR DE LA GUERRA** a efectos de ese rasgo de Señor de la guerra. Cada rasgo de Señor de la guerra de tu ejército debe ser único (si lo generas al azar, repite los resultados duplicados), y no puedes usar esta estratagema para dar a una miniatura dos rasgos de Señor de la guerra. Solo puedes usar esta estratagema una vez, a menos que juegues una batalla de Fuerza de choque (en cuyo caso puedes usarla dos veces) o una batalla de Conquista (en cuyo caso puedes usarla tres veces).

VENCEDOR DE LOS JUEGOS DE SANGRE 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Requisición

¿Qué enemigo podría resistir ante un guerrero que ha superado las defensas de la propia Sagrada Terra?

Usa esta estratagema antes de la batalla, después de determinar un rasgo de Señor de la guerra para una miniatura **PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército (salvo personajes con nombre). Puedes generar un rasgo de Señor de la guerra adicional para él. Cada rasgo de Señor de la guerra de tu ejército debe ser único (si lo generas al azar, repite los resultados duplicados). Solo puedes usar esta estratagema una vez.

AUSPICIO DEL EMPERADOR 1PM/2PM

Estratagema Adeptus Custodes – Ardid estratégico

Cuando el ojo del Emperador se fija en sus campeones, ningún engaño que intenta el enemigo tiene éxito.

Usa esta estratagema en cualquier fase, cuando una unidad **ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército sea elegida como blanco de un ataque. Hasta el final de la fase, tu oponente no podrá repetir las tiradas para impactar, para herir ni de daño en ataques contra esa unidad. Si esa unidad **ADEPTUS CUSTODES** consta de 4 miniaturas o menos, esta estratagema cuesta 1PM; de lo contrario, cuesta 2PM.

FRATERNIDAD DE HÉROES 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Ardid estratégico

Cualquier Custodio debe anteponerse al peligro para proteger a sus hermanos sin dudarlo ni un instante.

Usa esta estratagema en el paso de intervenciones heroicas de la fase de carga de tu oponente. Elige una unidad **ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército. Hasta el final de la fase, dicha unidad es elegible para llevar a cabo una intervención heroica como si fuera una unidad **PERSONAJE**. Si dicha unidad ya era elegible para llevar a cabo intervenciones heroicas, puede llevarla a cabo si se encuentra a 6" o menos horizontalmente y a 5" o menos verticalmente de una unidad enemiga, y al llevar a cabo una intervención heroica con dicha unidad puedes mover hasta 6" a cada una de sus miniaturas.

DISCRECIÓN MARCIAL 1PM/2PM

Estratagema Adeptus Custodes – Ardid estratégico

Los Adeptus Custodes luchan como sea para lograr la victoria.

Usa esta estratagema en tu fase de mando, tras seleccionar una postura ka'tah (pág. 89) como activa para tu ejército. Elige una unidad **ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército, y a continuación elige una postura ka'tah que no esté activa para tu ejército. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, dicha unidad se beneficia de esa postura, en lugar de hacerlo de las posturas ka'tah que estén activas para tu ejército. Si esa unidad **ADEPTUS CUSTODES** consta de 4 miniaturas o menos, esta estratagema cuesta 1PM; de lo contrario, cuesta 2PM.

GUARDIANES INDOMABLES 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Ardid estratégico

Los Custodios nunca se apartan de su objetivo.

Usa esta estratagema en la fase de combate, después de que una unidad enemiga haya combatido. Elige a una unidad **ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército que se encuentre dentro del alcance de un marcador de objetivo y sea elegible para combatir: dicha unidad combatirá en siguiente lugar.

MANIOBRAR Y DISPARAR 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Ardid estratégico

Los Custodes nunca disminuyen la presión punitiva sobre sus enemigos, ni siquiera mientras maniobran hasta nuevas posiciones.

Usa esta estratagema en tu fase de movimiento, cuando una unidad **ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército que pueda **VOLAR** retroceda. Hasta el final del turno, dicha unidad es elegible para disparar aunque haya retrocedido.

PRECIO DE LA DESESPERACIÓN 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Ardid estratégico

Para superar el aura de las Hermanas del Silencio, los psíquicos enemigos deben forzarse al máximo, sufriendo terribles consecuencias.

Usa esta estratagema en la fase psíquica de tu oponente, cuando una unidad **PSÍQUICO** enemiga a 18" o menos de una unidad **INFANTERÍA ANATHEMA PSYKANA** de tu ejército sufra Peligros de la disformidad. Dicha unidad **PSÍQUICO** enemiga sufre 1D3 heridas mortales adicionales.

RECOGER EL TESTIGO 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Ardid estratégico

Un camarada siempre está listo para sustituir a un líder caído.

Usa esta estratagema cuando tu **SEÑOR DE LA GUERRA** sea eliminado. Elige otra miniatura **PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército. Hasta el final de la batalla, si dicha miniatura no tiene un rasgo de Señor de la guerra, gana el rasgo de Señor de la guerra de ese **SEÑOR DE LA GUERRA** eliminado. A continuación, desde ese momento y hasta el final de la batalla, esa miniatura **PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES** contará como tu **SEÑOR DE LA GUERRA** a todos los efectos de reglas. Si cualquier regla de objetivo de misión, objetivo secundario o agenda indica que se activará cuando el **SEÑOR DE LA GUERRA** sea eliminado, no se activará hasta después de que el nuevo **SEÑOR DE LA GUERRA** haya sido eliminado.

REACCIONES RÁPIDAS 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Ardid estratégico

A medida que los Custodios hacen retroceder al enemigo en combate, lo van diezmando con sus lanzas guardianas.

Usa esta estratagema en la fase de movimiento de tu oponente, cuando una unidad enemiga que estaba en la zona de amenaza de una unidad **INFANTERÍA ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército cuando fue elegida para mover complete un movimiento de retroceder. La unidad **INFANTERÍA ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército puede disparar como si fuera tu fase de disparo, pero solo puede elegir como blanco a esa unidad enemiga.

RUPTURA EMPÍREA 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Ardid estratégico

La presencia de las Hermanas sofoca toda manifestacion psíquica.

Usa esta estratagema en la fase psíquica de tu oponente, después de que una unidad **PSÍQUICO** enemiga supere un chequeo psíquico y después del intento de Rechazar a la bruja (si procede). Si dicha unidad **PSÍQUICO** enemiga está a 18" o menos de alguna unidad **INFANTERÍA ANATHEMA PSYKANA** de tu ejército, tira 1D6; con 4+, ese poder psíquico es negado.

SOLTAD A LOS LEONES 1PM/2PM

Estratagema Adeptus Custodes – Ardid estratégico

Heroicas bandas de Custodios Allarus atacan con furia al enemigo.

Usa esta estratagema en tu fase de mando. Elige una unidad **CUSTODIOS ALLARUS** de tu ejército que conste de 2 miniaturas o más. Hasta el final de la batalla, cada miniatura en esa unidad se convierte en su propia unidad. En las batallas de Cruzada, trata a esa unidad como si tuviera la habilidad Escuadras de combate (ver Libro básico de Warhammer 40,000), a pesar de que pueda formar más de 2 escuadras. Si la unidad **CUSTODIOS ALLARUS** elegida consta de 3 miniaturas o menos, esta estratagema cuesta 1PM; de lo contrario, cuesta 2PM.

SURGIDOS DE LUZ DORADA 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Ardid estratégico

Mediante el uso de ancestrales teleportariums, los Custodios pueden desplegarse directamente en el campo de batalla.

Usa esta estratagema antes de la batalla, durante el paso de Declarar reservas y transportes (si estáis jugando una misión sin este paso, en lugar de eso usa esta estratagema durante el despliegue). Elige una unidad **INFANTERÍA ADEPTUS CUSTODES**, **MOTORISTA ADEPTUS CUSTODES** o **DREADNOUGHT ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército. Dicha unidad gana la habilidad De luz dorada (pág. 88).

TEMOR CRECIENTE 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Ardid estratégico

Los enemigos se empequeñecen ante la inquietante presencia de las Hermanas del Silencio.

Usa esta estratagema al inicio de cualquier fase. Elige una unidad **INFANTERÍA ANATHEMA PSYKANA** de tu ejército. Hasta el final de la fase, esa unidad gana la siguiente habilidad: "**Temor creciente (aura):** Mientras una unidad enemiga esté a 6" o menos de esta unidad, resta 1 a la tirada para impactar en ataques de sus miniaturas."

AVANCE CUBIERTO 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Equipo

Desplegando sus lanzadores de humo, los transportes ocultan su presencia al enemigo.

Usa esta estratagema en la fase de disparo de tu oponente, cuando una unidad **PANTALLA DE HUMO ADEPTUS CUSTODES** o **PANTALLA DE HUMO ANATHEMA PSYKANA** de tu ejército sea elegida como blanco de un ataque. Hasta el final de la fase, resta 1 a la tirada para impactar en ataques contra dicha unidad.

BALIZA DE TELEPORTACIÓN 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Equipo

Este equipo emite una señal que puede fijarse a una armadura para asegurar que los guerreros se teleporten exactamente a donde necesitan.

Usa esta estratagema en tu fase de movimiento, cuando una unidad **BALIZA DE TELEPORTACIÓN ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército sea elegida para mover. Retira dicha unidad del campo de batalla. En el paso de Refuerzos de esa fase de movimiento, despliega a esa unidad de nuevo en el campo de batalla a 3" o menos de una miniatura **PRETOR VEXILUS** o **ALEYA** amiga (la miniatura en cuestión no puede haber sido desplegada como refuerzos este turno) y a más de 9" de toda miniatura enemiga. Si la batalla termina y esa unidad **BALIZA DE TELEPORTACIÓN ADEPTUS CUSTODES** no está sobre el campo de batalla, es eliminada.

GRANADA ANTIPSÍQUICOS 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Equipo

Las granadas antipsíquicos se producen usando una sustancia extremadamente rara derivada de los procesos esotéricos que alimentan al Astronomicón. Al detonar, liberan en el área de efecto una densa nube de partículas psicorefractarias.

Usa esta estratagema en tu fase de disparo, cuando una unidad **INFANTERÍA ANATHEMA PSYKANA** de tu ejército sea elegida para disparar. Si dicha unidad no se encuentra en la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga, tira 1D6; con 2+, la unidad **PSÍQUICO** enemiga más cercana que se encuentre a 6" o menos de tu unidad y sea visible para ella sufre Peligros de la disformidad.

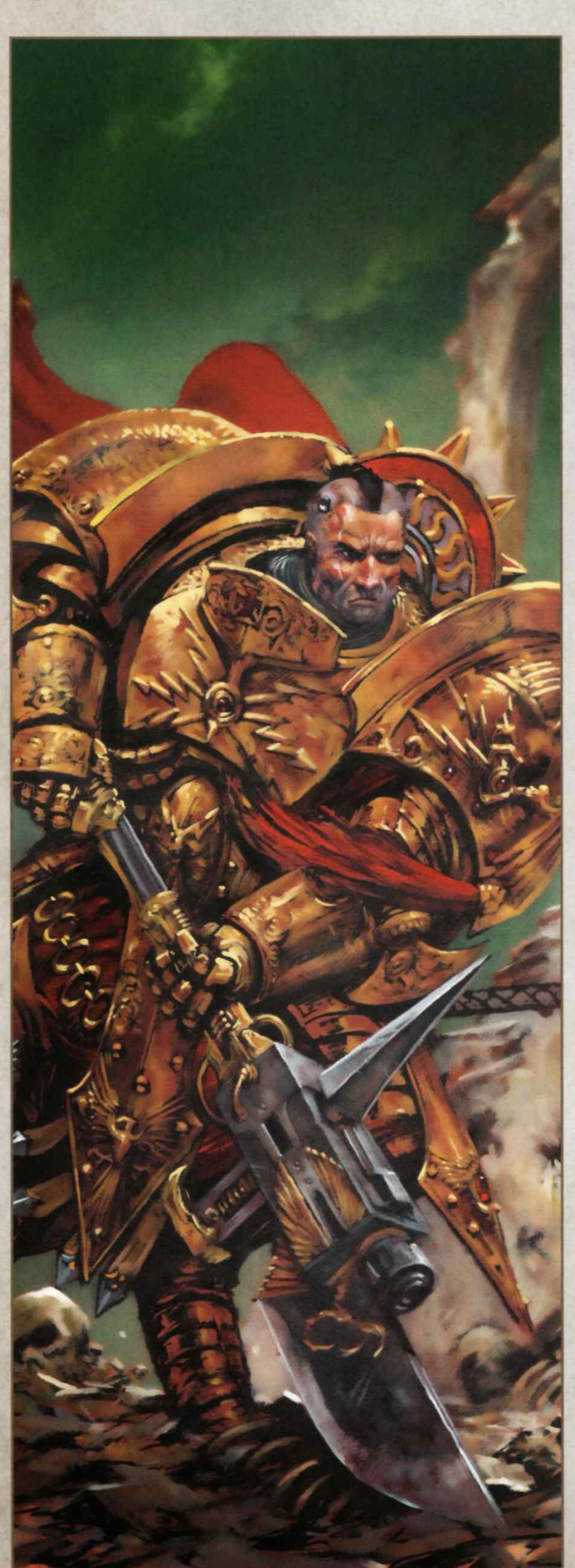
GRANADA ZANCADILLA 1PM

Estratagema Adeptus Custodes – Equipo

Estas granadas poco comunes causan distorsiones localizadas de la gravedad, el espacio y el tiempo, que confunden y desorganizan al enemigo.

Usa esta estratagema al inicio de la fase de movimiento o de carga de tu oponente. Elige una unidad enemiga (salvo unidades que puedan **VOLAR**) visible y a 12" o menos de una unidad **INFANTERÍA ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército, y tira 1D6. Si es la fase de movimiento de tu oponente, resta tantas pulgadas del atributo Movimiento de la unidad enemiga durante esa fase como el resultado del dado (hasta un mínimo de 0"). Si es la fase de carga de tu oponente, resta el resultado del dado a las tiradas de carga realizadas por la unidad enemiga durante esa fase (hasta un mínimo de 0). Solo puedes usar esta estratagema una vez por turno.

CAPITÁN COMANDANTE



Si tu ejército es Veterano e incluye algún destacamento **ADEPTUS CUSTODES** (que no sea un destacamento auxiliar de apoyo, superpesado auxiliar o red de fortificaciones), entonces al reunir tu ejército puedes mejorar miniaturas **CAPITÁN ESCUDO** de tu ejército (excepto personajes con nombre) a Capitán Comandante. Si estás jugando una batalla de Patrulla o Incursión puedes mejorar una de tales miniaturas. Si estás jugando una batalla de Fuerza de choque o Conquista puedes mejorar dos de tales miniaturas.

Siempre que mejores a un **CAPITÁN ESCUDO** a Capitán Comandante, elige una habilidad apropiada de abajo para que esa miniatura la obtenga. Su Potencia de unidad aumenta en 1. Si estás jugando una partida de juego equilibrado o que use un límite de puntos, el valor en puntos de esa miniatura aumentará también en la cantidad que muestra la tabla de abajo. Anota en tu hoja de ejército cada vez que mejores a una miniatura **CAPITÁN ESCUDO** usando estas reglas, incluyendo especificar la habilidad que ha ganado. Cada miniatura **CAPITÁN ESCUDO** de tu ejército (o de tu fuerza de Cruzada) solo puede ser mejorada una vez, y no puedes elegir una habilidad de Capitán Comandante para una miniatura **CAPITÁN ESCUDO** si otra miniatura **CAPITÁN ESCUDO** de tu ejército (o de tu fuerza de Cruzada) ya tiene esa misma habilidad de Capitán Comandante.

Una fuerza de Cruzada no puede empezar con miniaturas **CAPITÁN ESCUDO** mejoradas; para incluir una en tu fuerza de Cruzada debes usar la requisición Capitán Comandante (pág. 76).

CAPITÁN COMANDANTE

HABILIDAD	PUNTOS
Maestro de posturas	+25
Raudo como el águila	+15
Ejemplar inspiracional	+15
Destructor imparable	+10
Perdición de abominaciones	+15
Desafiante hasta el final	+20
Conquistador feroz	+15
Cazador incesante	+20
La punta de la lanza	+15

"El deber de defender al Emperador no acaba en los muros del Palacio Imperial. Nuestra guerra es como un juego interminable de regicidio, jugado en infinitos tableros contra infinitos oponentes a la vez. En un enfrentamiento como este es necesario estar siempre atento para aprovechar cualquier ventaja que se presente. Nuestra mirada debe ser larga y nuestros movimientos deben ejecutarse a la perfección. Situarse por debajo de ese listón es facilitar la derrota final."

- Capitán General Trajann Valoris

SOLO MINIATURA CAPITÁN ESCUDO GUARDIÁN

MAESTRO DE POSTURAS

Este Capitán Comandante lleva hasta el nivel más alto la maestría en el uso de armas de combate. Se ha convertido en una extensión del armamento que utiliza, y dicho armamento se ha convertido en él. Todos los Custodios que le siguen buscan aprender de sus habilidades y seguir su liderazgo.

En tu fase de mando, elige una unidad **BÁSICA ADEPTUS CUSTODES** o **PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES** a 6" o menos de esta miniatura. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, dicha unidad se beneficia de ambas posturas de tu ka'tah actual. Esta miniatura solo puede usar esta habilidad si todas las unidades de tu ejército tienen la clave **ADEPTUS CUSTODES** (salvo unidades **ANATHEMA PSYKANA**, **AGENTE DEL IMPERIUM** y **SIN FACCIÓN**).

RAUDO COMO EL ÁGUILA

Si bien todos los Custodios son devastadoramente veloces en el campo de batalla, con reacciones preternaturales acordes a ello, algunos en particular, como este Capitán Comandante, son asombrosos incluso entre sus camaradas.

Esta miniatura es elegible para declarar una carga en un turno en el que haya avanzado.

EJEMPLAR INSPIRACIONAL

Este Capitán Comandante es admirado por todos los Custodios que lo conocen. Su capacidad de juicio es de lo más sólida, y su perspicacia táctica es impecable.

Suma 3" al alcance de la habilidad Guerrero inspirador de esta miniatura (hasta un máximo de 12").

SOLO MINIATURA CAPITÁN ESCUDO ALLARUS

DESTRUCTOR IMPARABLE

El Capitán Comandante es implacable en el campo de batalla, una manifestación del mismísimo Emperador. Ningún enemigo puede impedir que este guerrero alcance sus objetivos.

- Esta miniatura puede mover 1" adicional al hacer un movimiento de agruparse o de consolidación.
- Siempre que esta miniatura hace un movimiento de agruparse o de intervención heroica, puede moverse en cualquier dirección, y puede hacerlo incluso si ya está tocando a una miniatura enemiga, siempre y cuando termine ese movimiento dentro de la zona de amenaza de una unidad enemiga.

PERDICIÓN DE ABOMINACIONES

Este Capitán Comandante se ha ganado muchos nombres destruyendo a monstruos salvajes, poderosos campeones y descomunales máquinas de guerra.

Suma 1 a la tirada para herir en ataques de combate de esta miniatura contra unidades **MONSTRUO**, **VEHÍCULO** o **PERSONAJE**.

DESAFIANTE HASTA EL FINAL

Cuanto más dura es la batalla, más resuelto se muestra este Capitán Comandante.

- Si a esta miniatura le quedan menos de su número inicial de heridas pero más de la mitad, suma 1 a su atributo Ataques.
- Si a esta miniatura le quedan la mitad, o menos de la mitad, de su número inicial de heridas, suma 2 a su atributo Ataques.

SOLO MINIATURA CAPITÁN ESCUDO VERTUS

CONQUISTADOR FEROZ

Este Capitán Comandante se ha entrenado extensamente para hacer frente a múltiples enemigos a la vez, sabedor de que los Custodes siempre luchan en inferioridad numérica.

Si esta miniatura es elegida para combatir y, tras agruparse, se encuentra a 2" o menos de seis o más miniaturas enemigas, hasta que se resuelva ese combate suma 2 al atributo Ataques de esta miniatura.

CAZADOR INCESANTE

Este Capitán Comandante nunca cesa en la persecución de su presa, todas sus maniobras acercan más al enemigo a su muerte.

Esta miniatura es elegible para declarar una carga en un turno en el que haya retrocedido.

LA PUNTA DE LA LANZA

Este Capitán Comandante lidera desde la primera línea, decidido a ser el primero en acudir al campo de batalla y en cobrarse una baja. Se mueve a una velocidad increible, aplastando enemigos a su paso.

Si esta miniatura ha llevado a cabo un movimiento de carga o una intervención heroica este turno, puedes repetir las tiradas para impactar y para herir de 1 en sus ataques.

RASGOS DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si una miniatura **PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES** es tu **SEÑOR DE LA GUERRA**, puedes usar los rasgos de la tabla inferior para determinar su rasgo de Señor de la guerra. Puedes tirar 1D6 para generar uno al azar o elegir uno.

Una vez determines el rasgo para una miniatura **PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES**, reemplaza todas las menciones a la clave **<HUESTE ESCUDO>** en el rasgo (si las hay) por la hueste escudo a la que pertenece.

Si una miniatura **PERSONAJE ANATHEMA PSYKANA** es tu **SEÑOR DE LA GUERRA**, puedes usar los rasgos de la tabla rasgos de Señor de la guerra Anathema Psykana de la página siguiente para determinar su rasgo de Señor de la guerra. Puedes tirar 1D3 para generar uno al azar o elegir uno.

RASGOS DE SEÑOR DE LA GUERRA ADEPTUS CUSTODES

1. MAESTRO DE LA ESTRATEGIA MARCIAL

Este Señor de la guerra tiene un talento descomunal en las artes de la guerra y en las formaciones de combate del Adeptus Custodes.

- Mientras este **SEÑOR DE LA GUERRA** se encuentre en el campo de batalla, siempre que gastes un Punto de mando para usar una estratagema, puedes tirar 1D6; con 5+, recuperas el Punto de Mando.
- Una vez por batalla, en tu fase de mando, si hay unidades de tu ejército usando la habilidad Ka'tah marcial (pág. 89), antes de elegir una postura de ka'tah para tu ejército, puedes cambiar el orden de tus ka'tahs marciales (primaria, secundaria y terciaria). Ten en cuenta que esto no te permite elegir posturas de ka'tah más de una vez.

2. CAMPEÓN DEL IMPERIUM

Este Señor de la guerra se cuenta entre los mejores campeones del Imperium y su presencia inspira a los cercanos a actos de heroísmo.

- Este **SEÑOR DE LA GUERRA** es elegible para llevar a cabo una intervención heroica si se encuentra a 6" o menos horizontalmente y a 5" o menos verticalmente de alguna miniatura enemiga.
- Siempre que este **SEÑOR DE LA GUERRA** lleva a cabo una intervención heroica, puede moverse hasta 6" en lugar de hasta 3". Todas las demás reglas de intervenciones heroicas se siguen aplicando.
- Puedes repetir la tirada para impactar en ataques de este **SEÑOR DE LA GUERRA**.

3. CREACIÓN SUPERIOR

La alquimia celular que creó a este héroe también le confirió una resistencia asombrosa

Cuando este **SEÑOR DE LA GUERRA** vaya a perder una herida, tira 1D6; con 5+, no pierde esa herida.

4. MENTE IMPENETRABLE

Ningún ataque del enemigo puede penetrar la mente del Señor de la guerra, que siempre impone su fuerza de voluntad.

- En la fase psíquica de tu oponente, este **SEÑOR DE LA GUERRA** puede intentar Rechazar a la bruja una vez como si fuera una miniatura **PSÍQUICO**. Al hacer un chequeo de Rechazar a la bruja por este **SEÑOR DE LA GUERRA**, suma 1 al resultado.
- Este **SEÑOR DE LA GUERRA** cuenta como dos miniaturas adicionales al determinar el control de un marcador de objetivo. Esto es acumulativo con las demás reglas que le hagan contar como miniaturas adicionales.

5. MANTO RADIANTE

La luz sagrada del Emperador brilla en torno a este magnífico guerrero, emitiendo una aureola sublime. Los enemigos quedan cegados por su gloria y se ven forzados a retroceder superados por el dolor y el miedo.

Resta 1 a la tirada para impactar en ataques contra este **SEÑOR DE LA GUERRA**.

6. GUERRERO SIN PARANGÓN

Con cada golpe, este Señor de la guerra demuestra ser el amo del combate personal contra los más aterradores enemigos.

- Cuando este **SEÑOR DE LA GUERRA** ataca en combate, una tirada para herir de 6 sin modificar inflige 1 herida mortal al blanco además de cualquier daño normal.
- Cuando un ataque de este **SEÑOR DE LA GUERRA** se asigna a una miniatura enemiga, la tirada de salvación no puede repetirse.

PERSONAJES CON NOMBRE Y RASGOS DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si uno de los siguientes personajes obtiene un rasgo de Señor de la guerra, debe tener uno de los indicados abajo. Ten en cuenta que si **TRAJANN VALORIS** *obtiene un rasgo de Señor de la guerra, debe tener el rasgo de Señor de la guerra Campeón del Imperium. Si obtiene un segundo rasgo de Señor de la guerra (tal como se indica en su hoja de datos), también tiene el de Maestro de la estrategia marcial.*

Personaje con nombre	Rasgo de Señor de la guerra
Aleya	Caballera del olvido
Trajann Valoris	Campeón del Imperium
	Maestro de la estrategia marcial
Valerian	Guerrero sin parangón

RASGOS DE SEÑORA DE LA GUERRA ANATHEMA PSYKANA

1. CABALLERA DEL OLVIDO

Las Caballeras del olvido se cuentan entre las más poderosas y experimentadas de las Hermanas del Silencio. Muchas han hecho frente y derrotado a numerosos psíquicos de rango alfa.

- Esta **SEÑORA DE LA GUERRA** tiene la siguiente habilidad: "**Caballera del olvido (aura):** Suma 1 a las tiradas de avanzar y de carga de unidades **INFANTERÍA ANATHEMA PSYKANA** a 6" o menos de esta miniatura."
- Repite las tiradas para herir de 1 en ataques de esta **SEÑORA DE LA GUERRA**.

2. JUEZA SILENTE (AURA)

Esta Señora de la guerra ha condenado a incontables traidores a muerte en su misión de desenmascarar a psíquicos y castigar a quienes los ocultan. En la batalla es fría, calculadora e inmisericorde.

Mientras una unidad enemiga esté a 3" o menos de esta **SEÑORA DE LA GUERRA**:

- Resta 1 a los chequeos de desgaste de esa unidad enemiga.
- Esa unidad enemiga pierde la habilidad Asegurar objetivo (ver Libro básico de Warhammer 40,000).

3. SEÑORA DE LA PERSECUCIÓN (AURA)

Esta Señora de la guerra es una cazadora suprema que ha capturado y purgado a incontables psíquicos en las entrañas de los mundos colmena, los escondites de caudillos criminales y planetas que agonizan debido a rebeliones herejes.

Mientras una unidad **INFANTERÍA ANATHEMA PSYKANA** amiga esté a 6" o menos de esta **SEÑORA DE LA GUERRA**:

- Los blancos no se benefician de cobertura pesada ni ligera contra ataques de miniaturas en esa unidad **INFANTERÍA ANATHEMA PSYKANA**.
- Suma 3" al atributo Alcance de las armas a distancia con las que vayan equipadas las miniaturas en esa unidad **INFANTERÍA ANATHEMA PSYKANA**.

VALERIAN Y ALEYA

El Capitán Escudo Valerian y la Caballera Centura Tanau Aleya lucharon juntos por vez primera durante los eventos que siguieron a la apertura de la Gran Fisura, y parecen destinados a seguir haciéndolo en muchas ocasiones venideras. La primera de ellas fue la Batalla en la Puerta del León, en la que legiones de daemons de Khorne asaltaron el Palacio Imperial. Como parte de esa misma campaña, se desplazaron hasta el mundo de Vorlese, que estaba siendo asaltado por Astartes Herejes de la Legión Negra. Gracias a los esfuerzos de Valerian y Aleya, se impidió que los traidores lanzaran un fragmento robado de pilón cadiano contra el planeta. Tal atentado hubiese cortado la posibilidad de viajar por la disformidad en esa zona y por lo tanto hubiese aislado a Terra. Por aquella hazaña. Valerian fue nombrado Héroe de la Puerta del León y recibió una corona de manos del propio Roboute Guilliman. Aleya fue recompensada de modo similar por el Primarca, con la entrega de un arma reliquia llamada Somnus. No quiso saber quién la había blandido antes que ella, creyendo que no sería capaz de estar a la altura de sus anteriores dueños, fuesen quienes fueran. El destino volvió a reunir a estos dos héroes en Terra, luchando contra los Astillados, un grupo de sectas traidoras infiltradas en la política Imperial. El Capitán Escudo Valerian lideraba a su cámara de Custodes, conocida como Argente, y se unió a Aleya y su cuadrilla, los Filos Renacidos. Durante ese periodo, Valerian dio su misericordia a Aleya, y ella juró guardarla hasta haber eliminado a un enemigo de mérito.



RELIQUIAS

Si tu ejército está liderado por un **SEÑOR DE LA GUERRA ADEPTUS CUSTODES** o **ANATHEMA PSYKANA**, puedes, al reunirlo, asignar una de las siguientes reliquias deTerra a un **PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército, o asignar una de las siguientes reliquias de la Vigilia a un **PERSONAJE ANATHEMA PSYKANA** de tu ejército. Los personajes con nombre y los **VEHÍCULOS** no pueden recibir ninguna de las reliquias siguientes.

Cuando una miniatura de tu ejército recibe una reliquia de Terra, reemplaza las menciones de la clave **<HUESTE ESCUDO>** en las reglas de esa reliquia (si las hay) por el nombre de la hueste escudo a la que está asignada la miniatura.

Ten en cuenta que algunas reliquias reemplazan uno de los elementos de equipo existentes de la miniatura. En ese caso debes, si usas valores en punto, pagar el coste del equipo que estás reemplazando. Anota en tu hoja de ejército cualquier reliquia de Terra o de la Vigilia que tengan tus miniaturas.

RELIQUIAS DE TERRA

AQUILAS ÁURICAS

Incorporando secretos prohibidos de arqueotecnología ancestral de la Era Oscura de la Tecnología, Aquilas Áuricas es una fantástica moto a reacción gravítica, más rápida que un pensamiento.

Solo miniatura **MOTORISTA**.

- Puedes repetir las tiradas de carga realizadas por el portador. Si ya podías repetir las tiradas de carga realizadas por el portador (p.ej., si el portador tiene el estilo de lucha Instrumentos de la Ira del Emperador que se describe en la pág. 56), en lugar de eso suma 1 a las tiradas de carga del portador.
- En tu fase de movimiento, cuando el portador es elegido para mover, puede "darle a fondo". Si lo hace, hasta el final de la fase, su atributo Movimiento se duplica y no es elegible para disparar o declarar una carga durante ese turno.

EL FILO VELADO

Esta antigua espada envuelta en un halo de energía oscura y gélida solo se entrega a un Custodio que haya jurado devolver a las Celdas Oscuras aquello que debe permanecer oculto a la Humanidad.

Solo miniatura equipada con espada centinela. Esta reliquia reemplaza una espada centinela y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Filo velado (disparo)	12"	Pistola 2	4	-1	2
Filo velado (combate)	Combate	Combate	+1	-4	2

Habilidades: Cuando el portador combate, realiza 2 ataques adicionales con esta arma.

FULMINARIS AGRESOR

Este vexillum fue creado tras la caída de Goge Vandire para honrar la ira del Emperador castigando a traidores y tiranos. Su generatorum microespiral de trueno crepita con energía apenas contenida que aniquila a los enemgos cercanos.

Solo miniatura **PRETOR VEXILUS**. El portador gana la siguiente habilidad: "**Fulminaris Agresor (aura):** Mientras una unidad **BÁSICA <HUESTE ESCUDO>** o **PERSONAJE <HUESTE ESCUDO>** amiga esté a 6" de esta miniatura, el blanco no se beneficia de cobertura pesada o ligera contra los ataques de miniaturas en esa unidad."

GUARDIÁN DE LA PUERTA

Esta arma vibra con energía apenas contenida. Sus espíritus máquina poseen tal puntería predictiva que roza la presciencia, de modo que el enemigo suele morir antes de llegar a enfrentarse a su filo.

Solo miniatura equipada con lanza guardiana. Esta reliquia reemplaza una lanza guardiana y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Guardián de la puerta (disparo)	24"	Fuego rápido 2	5	-2	2
Guardián de la puerta (combate)	Comb.	Combate	+2	-3	2

Habilidades: Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente.

IRA ANGELIS

Este vexillum creado por manos expertas se encargó para la batalla contra los orkos por el mundo de Ullanor. Durante aquel conflicto, el fuego preciso de apoyo resultó crucial para hacerse con la victoria, por lo que el vexillum incorpora un sistema de puntería multiespectral enlazado con las naves de guerra en órbita para guiar ataques transatmosféricos.

Solo miniatura **PRETOR VEXILUS**. Una vez por batalla, en tu fase de mando, si el portador está en el campo de batalla, elige un punto del campo de batalla y coloca allí un marcador. Al inicio de tu siguiente fase de mando, tira un dado por cada unidad a 6" o menos del centro de dicho marcador, sumando 1 si la unidad por la que estás tirando se encuentra a 3" o menos del centro del marcador y restando 1 si la unidad es un **PERSONAJE**. Con 2-5, la unidad en cuestión sufre 1D3 heridas mortales; con un 6+, la unidad en cuestión sufre 1D6 heridas mortales. A continuación, retira el marcador.

LA ARMADURA DEL PRAETORIAN

Esta armadura Exterminador Allarus, que en sí misma es una valiosísima reliquia artesanal, ha sido adaptada añadiéndole una baliza empírea tanto o más antigua y un teleportador arqueotecnológico, dos mejoras que permiten al portador saltar a través de la disformidad para auxiliar a aquellos a quienes ha jurado proteger.

Solo miniatura **EXTERMINADOR**.

- Suma 1 al atributo Resistencia del portador.
- Una vez por batalla, en el paso de intervención heroica de la fase de carga de tu oponente, si el portador no se encuentra en la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga, puede realizar un empujón teleportador. Retira al portador del campo de batalla y despliégalo a 3" o menos de una unidad amiga (excepto unidades **VEHÍCULO**) y dentro de la zona de amenaza de una unidad enemiga. Si eso no es posible, no podrá realizar un empujón teleportador. El portador no puede llevar a cabo una intervención heroica en el mismo turno en el que realiza un empujón teleportador.

LA MARCA DEL CASTELLANO

Esta hombrera finamente labrada se concede al Custodio vivo que acumula más victorias en los Juegos de Sangre. Es muy raro, hasta para los Adeptus Custodes, triunfar en tal empresa, por lo que es de recibo honrar a quien lo haya logrado en más ocasiones. Quien porte la Marca del Castellano es considerado un estratega superlativo, experto en hallar puntos débiles en las defensas enemigas y aprovecharlos con una eficiencia inmisericorde.

Al inicio de la primera ronda de batalla, puedes elegir hasta dos unidades **<HUESTE ESCUDO>** amigas. Retira a esas unidades del campo de batalla, y entonces vuelve a desplegarlas en cualquier punto completamente dentro de tu zona de despliegue. Si la misión utiliza reglas de reserva estratégica (ver Libro básico de Warhammer 40,000), cualquiera de dichas unidades puede ser colocada en la reservas estratégica sin tener que gastar PM adicionales, con independencia de cuántas unidades estén ya en la reserva estratégica. En caso de que ambos jugadores tengan habilidades que permitan redesplegar unidades, deberán hacer una tirada de desempate, y el ganador elegirá quién redespliega a sus unidades primero.

OBLITERATUM

Esta temible arma incorpora diversas tecnologías prohibidas cuya mera posesión supondría una condena a muerte para cualquiera ajeno al Adeptus Custodes. Dispara una concentración de antimateria comprimida en un contenedor cristalino que se hace añicos al impactar. Las víctimas resultan aniquiladas a nivel molecular, desapareciendo en aterradoras erupciones que solo dejan una huella negruzca en el suelo.

Solo miniatura equipada con lanzagranadas balistus. Esta reliquia reemplaza un lanzagranadas balistus y tiene el siguiente perfil:

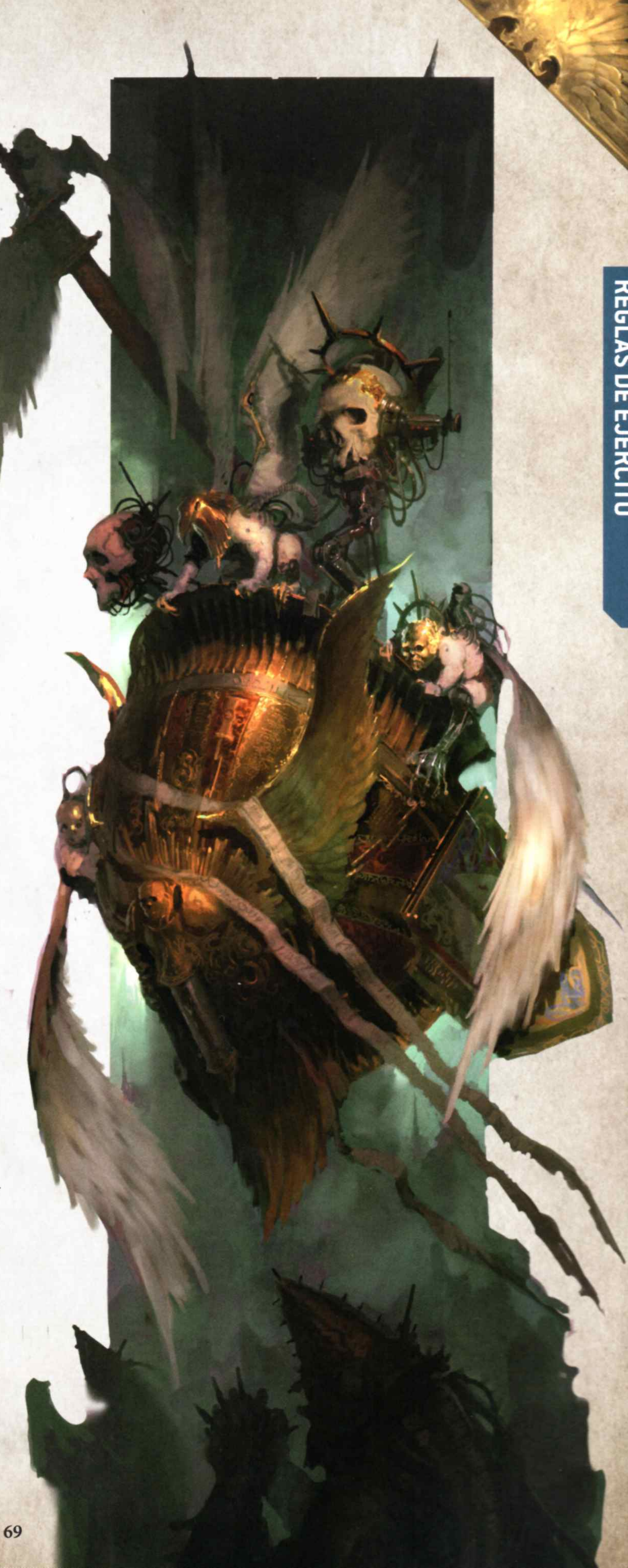
ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Obliteratum	18"	Asalto 1	10	-4	1D3+3

OJO DEL ÁGUILA

Este magnífico yelmo alberga espectros sensoriales en microrrelicarios que aúllan avisos tecnománticos ante cualquier peligro que aceche al portador.

Solo miniatura **INFANTERÍA**.

- Suma 1 al atributo Heridas del portador.
- Una vez por batalla, antes de hacer una tirada de salvación por el portador, este puede activar los espectrosensoriums del Ojo del águila. Si lo hace, hasta el final de la fase el portador tiene una salvación invulnerable de 3+.



RELIQUIAS DE LA VIGILIA

FILO RAPTOR

La Guardia raptora fue antaño una orden orgullosa de las Hermanas del Silencio. Si bien ya no existe tal como existía diez mil años atrás, parte del equipo de sus integrantes sigue operativo. El filo raptor es una de tales reliquias, y se mantiene tan afilado como el día en que se forjó.

Solo miniatura equipada con espadón de verdugo. Esta reliquia reemplaza un espadón de verdugo y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Filo raptor	Combate	Combate	+3	-4	2

LANZALLAMAS EXCRUCIATUS

Las Hermanas del Silencio están en posesión de todo tipo de piezas de equipo extrañas creadas específicamente para su particular modus operandi. Esto incluye combustible para los lanzallamas que arde a mayor temperatura y durante más tiempo, permitiéndoles eliminar a ciertos enemigos con los que el prometio estándar no es suficiente.

Solo miniatura equipada con lanzallamas buscabrujas. Esta reliquia reemplaza un lanzallamas buscabrujas y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Lanzallamas excruciatus	12"	Asalto 6	6	-3	1

Habilidades: Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente.

CAPA LUSTROSA DEL VACÍO MEJORADA

Aunque ahora sean raras de ver, durante la Gran Cruzada y la Herejía de Horus las capas lustrosas del vacío fueron vestidas habitualmente por comandantes de las Hermanas del Silencio. Están hechas de una malla microvidriosa diseñada para fragmentar y absorber los ataques, e incluyen campos refractores.

- La portadora tiene una salvación invulnerable de 4+.
- Resta 1 a la tiradas para impactar y para herir en ataques contra la portadora.

"Fuimos desterradas. Dejamos que su desprecio y su miedo por nosotras se impusieran. Pero se acabó. Nos necesitan más de lo que nunca sospecharán. No podemos permitir que vuelvan a rechazarnos. Si lo intentan otra vez, se lo impediremos. Así lo juro."

- Caballera Centura Tanau Aleya

REGLAS APROBADO POR EL CAPÍTULO

Si todas las miniaturas de tu ejército (salvo unidades **Agente del Imperium** y **Sin facción**) tienen la clave **Adeptus Custodes** y/o la clave **Anathema Psykana**, y tu **Señor de la guerra** tiene las claves **Adeptus Custodes** o **Anathema Psykana**, puedes, si vas a jugar una partida de juego equilibrado que te indica que selecciones objetivos secundarios (p. ej., una misión del pack de misiones Guerra eterna del Libro básico de Warhammer 40,000), elegir uno de ellos de entre los objetivos secundarios Adeptus Custodes y Anathema Psykana indicados más abajo.

Como todos los demás objetivos secundarios, cada uno de los objetivos secundarios indicados abajo tiene una categoría, y siguen todas las reglas normales de objetivos secundarios (por ejemplo, al elegir objetivos secundarios, no puedes elegir más de uno de cada categoría, no puedes puntuar más de 15 puntos de victoria por cada objetivo secundario elegido durante la misión, etc).

PURGAR AL ENEMIGO

AURIC MORTALIS

Objetivo de fin de partida

Cuando las peores abominaciones de la galaxia se despliegan en el campo de batalla, los Adeptus Custodes dan un paso al frente para enviarlas de vuelta al abismo.

Si eliges este objetivo, entonces antes de la batalla debes elegir una unidad del ejército de tu oponente que tenga las claves **Primarca** o **Comandante supremo** y "marcarla para morir". Si no hay ninguna unidad elegible, elige como marcada para morir a la unidad con el mayor valor en puntos del ejército de tu oponente. Las unidades **Aeronave** se ignoran a la hora de elegir una unidad que marcar para morir.

Al final de la batalla, calcula cuántos puntos de victoria anotas por este objetivo (hasta un mínimo de 0) del modo siguiente:

- 5 puntos de victoria si la unidad que elegiste como marcada para morir ha sido eliminada.
- 5 puntos de victoria si la unidad que elegiste como marcada para morir ha sido eliminada por un ataque en combate realizado por una unidad **Adeptus Custodes** o **Anathema Psykana** de tu ejército.
- 5 puntos de victoria si los dos puntos anteriores se han cumplido y la unidad que elegiste como marcada para morir ha sido eliminada a más de 6" de tu zona de despliegue.
- -2 puntos de victoria por cada unidad de tu ejército que haya sido eliminada por la unidad que elegiste como marcada para morir.

SIN PIEDAD, SIN DESCANSO

PODERÍO DE TERRA

Objetivo progresivo

El poderío de Terra se demuestra cuando los guerreros más leales emergen indemnes del ataque de un enemigo, y lo aniquilan en respuesta.

Anotas 4 puntos de victoria al final de la ronda de batalla si una o más unidades enemigas han sido eliminadas durante esta ronda de batalla y ninguna unidad **Adeptus Custodes** o **Anathema Psykana** de tu ejército ha sido eliminada durante esta ronda de batalla.

SUPREMACÍA EN EL CAMPO DE BATALLA

MONTAR GUARDIA

Objetivo progresivo

Los guerreros del Adeptus Custodes son la encarnación de la vigilancia, centinelas inquebrantables que protegen al Señor de la Humanidad y Su reino.

Anotas 3 puntos de victoria al final de la ronda de batalla si controlas más marcadores de objetivo que tu oponente fuera de la zona de despliegue de cualquier jugador.







REGLAS DE CRUZADA

En esta sección encontrarás reglas adicionales como agendas, rasgos de batalla y reliquias de cruzada que puedes utilizar para librar batallas de Cruzada con Adeptus Custodes y Hermanas del Silencio. Encontrarás más información sobre los ejércitos de Cruzada en el Libro básico de Warhammer 40,000.

Esta sección contiene las siguientes reglas adicionales:

AGENDAS

Las unidades **ADEPTUS CUSTODES** y **ANATHEMA PSYKANA** buscan lograr agendas únicas en las batallas de Cruzada, que puedes encontrar en la siguiente página. Estas agendas reflejan los objetivos únicos de los ejércitos de Adeptus Custodes y Hermanas del Silencio en batalla y ayudan a reflejar sus métodos particulares de hacer la guerra. Encontrarás más agendas en los pack de misiones de Cruzada, como el del Libro básico de Warhammer 40,000.

REQUISICIONES

Los ejércitos de Adeptus Custodes y Hermanas del Silencio tienen acceso a varias requisiciones adicionales adecuadas a su forma de actuar y sus métodos bélicos. Las encontrarás en la página 76.

RASGOS DE BATALLA

Las unidades **ADEPTUS CUSTODES** y **ANATHEMA PSYKANA** pueden recibir alguno de los rasgos de batalla presentados en la pág. 77 a medida que ganan experiencia y ascienden en tu fuerza de Cruzada. Esto ayuda a reflejar mejor las mejoras únicas y los honores de batalla que se otorgan a dichas unidades.

MAGISTERIUM LEX ULTIMA

Las reglas presentadas en las págs. 78-81 son únicas de las fuerzas de Cruzada que incluyan las unidades **ADEPTUS CUSTODES** relevantes. Representan la autoridad absoluta que posee esa fuerza de Cruzada para perseguir sus propios objetivos y cumplir la voluntad del Emperador. Ahí hallarás empeños, imperativas, recompensas de empeños y deshonores, que darán a tu fuerza de Cruzada metas únicas, y la recompensarán por lograrlas o la humillarán por abandonarlas.

RELIQUIAS DE CRUZADA

Además de las reliquias de cruzada presentadas en el Libro básico de Warhammer 40,000, las unidades **PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES** y **ANATHEMA PSYKANA** pueden ser laureadas con una de las reliquias de cruzada de la pág. 82. Estas reliquias son únicas de su orden respectiva y solo se otorgan a quienes son verdaderamente dignos de llevarlas.

ARTEFACTOS DE LAS CRIPTAS

En tiempos de gran necesidad, los Adeptus Custodes recurren a artefactos ancestrales e increíblemente raros, que hallarás en la pág. 83, para cambiar las tornas del conflicto. Esos artefactos son tan valiosos que una miniatura **PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES** solo puede emplearlos de forma temporal, y los devuelve a la cripta una vez lograda su meta actual.

CICATRICES DE BATALLA

Si una unidad **ADEPTUS CUSTODES** obtiene una cicatriz de batalla, puedes elegir una de las que figuran en la pág. 84. Estas cicatrices de batalla representan los problemas y aflicciones únicos de los Adeptus Custodes, y dan más personalidad a tu fuerza de Cruzada.

GENERADOR DE NOMBRES

En la pág. 85 hallarás un generador de nombres para personalizar tus miniaturas **ADEPTUS CUSTODES** y **ANATHEMA PSYKANA** al añadirlas a tu fuerza de Cruzada o, en caso de los Custodes, cuando completan hazañas dignas de un nuevo nombre.

EJEMPLO DE EJÉRCITO DE CRUZADA

En las págs. 86-87 encontrarás el ejército de Adeptus Custodes de la Hueste Pavorosa de Elliot Hamer, con una descripción de la fuerza y detalles sobre sus logros en combate.

"Nos vemos superados en número cada vez que luchamos. Siempre estamos rodeados, igual que Terra y el Palacio. Contra toda amenaza vil y hereje, nos alzamos infatigables e inamovibles. La adversidad no nos intimida; contra cualquier enemigo, o cualquier número de ellos, prevaleceremos."

- Custodio Artemisius Oureous



AGENDAS

Si tu ejército de Cruzada incluye alguna unidad **ADEPTUS CUSTODES** o **ANATHEMA PSYKANA**, puedes seleccionar una agenda de la siguiente lista de agendas de Adeptus Custodes. Esta es una nueva categoría de agenda y sigue las reglas normales de agendas (por ejemplo, cuando seleccionas una agenda, no puedes seleccionar más de una de la misma categoría).

BÚSQUEDA DE EXCELENCIA

Agenda Adeptus Custodes

Los Custodes nunca están satisfechos con sus capacidades y siempre buscan mejorarlas al servicio del Emperador.

Al final de la batalla, la unidad **ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército con menor número de puntos de experiencia (si hay más de una empatadas, elige una) gana 1 punto de experiencia por cada una de estas condiciones:

- Esa unidad no ha sido eliminada.
- Controlas un marcador de objetivo que está fuera de tu zona de despliegue y esa unidad está dentro de su alcance.
- Esa unidad ha eliminado alguna unidad enemiga durante la batalla.
- Esa unidad es la que más unidades enemigas ha eliminado de tu ejército (o está empatada en más eliminaciones) durante la batalla.

DESTINADO A LAS CELDAS OSCURAS

Agenda Adeptus Custodes

Los artefactos que son una amenaza para el Emperador deben ser capturados y mandados a las Celdas Oscuras.

Tras elegir zonas de despliegue, tu oponente designa un marcador de objetivo en el campo de batalla que tú debes asegurar para mandar a las Celdas Oscuras.

Si eliges esta agenda, las unidades **INFANTERÍA** de tu ejército pueden intentar la siguiente acción:

Bloqueo rúnico (acción): Una unidad **INFANTERÍA** de tu ejército puede empezar a realizar esta acción al final de tu fase de movimiento si está dentro del alcance del marcador de objetivo que debes asegurar para mandar a las Celdas Oscuras y controlas dicho marcador. La acción se completa al inicio de tu siguiente fase de mando o al final de la batalla (lo que ocurra antes). Si esta acción se completa con éxito, ese marcador de objetivo queda bloqueado. Deja de estar bloqueado si tu oponente controla el marcador de objetivo al final de su turno o al final de la batalla (lo que ocurra antes).

Tus unidades ganan experiencia de la siguiente forma:

- Al final de la batalla, si controlas el marcador de objetivo que debes asegurar para mandar a las Celdas Oscuras, puedes elegir una unidad **ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército capaz de controlar marcadores de objetivo y que esté dentro del alcance de ese marcador de objetivo para que gane 2 puntos de experiencia.
- Si el marcador de objetivo que debes asegurar para mandar a las Celdas Oscuras está bloqueado, puedes elegir una unidad **ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército que haya completado la acción Bloqueo rúnico para que gane 2 puntos de experiencia.
- Si ganas experiencia de ambas condiciones anteriores, tu **SEÑOR DE LA GUERRA** gana 2 puntos de experiencia.

EL GRAN DIEZMO

Agenda Adeptus Custodes

Los psíquicos deben ser capturados, ya sea para proteger al Imperium de su amenaza o para alimentar el Astronomicón.

Lleva un recuento de Gran Diezmo para cada unidad **INFANTERÍA ANATHEMA PSYKANA** de tu ejército. Cada vez que una unidad **PSÍQUICO** enemiga es eliminada, coloca un marcador de Gran Diezmo lo más cerca posible de donde la última miniatura de esa unidad fue retirada del campo de batalla. Suma 1 marca al recuento de Gran Diezmo de una unidad cada vez que complete con éxito la siguiente acción:

Capturar para las Naves Negras (acción): Una o más unidades **INFANTERÍA ANATHEMA PSYKANA** de tu ejército pueden empezar a realizar esta acción al final de tu fase de movimiento. Cada unidad de tu ejército que empiece a realizar esta acción debe estar a 3" o menos del centro de uno de tus marcadores de Gran Diezmo distinto. Esta acción se completa al final de tu turno; en tal caso, retira ese marcador de Gran Diezmo.

Cada unidad gana 3 puntos de experiencia por cada marca en su recuento de Gran Diezmo (hasta un máximo de 6 puntos de experiencia). Además, si alguna unidad de tu ejército gana puntos de experiencia debido a esta agenda, ganas 1 punto de requisición.

DEJAR DE VESTIR DE NEGRO

Agenda Adeptus Custodes

Los Custodes que visten de negro por sus fracasos siempre intentan expiar sus actos en batalla.

Al final de la batalla, elige una unidad **ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército que tenga una cicatriz de batalla (pág. 84). Esa unidad gana 1 punto de experiencia por cada una de estas condiciones:

- Esa unidad ha eliminado alguna unidad enemiga durante la batalla.
- Esa unidad ha eliminado a tres o más unidades enemigas durante la batalla.
- Esa unidad es la que más unidades enemigas ha eliminado de tu ejército (o está empatada en más eliminaciones) durante la batalla.

Si esa unidad gana 2 o más puntos de experiencia por esta agenda, bórrale una de sus cicatrices de batalla.

SENTENCIA DICTADA

Agenda Adeptus Custodes

Una victoria devastadora tiene un gran efecto disuasorio.

Al final de la batalla, si no quedan miniaturas del ejército enemigo en el campo de batalla, cada unidad **ADEPTUS CUSTODES** y **ANATHEMA PSYKANA** de tu ejército que esté en el campo de batalla gana 3 puntos de experiencia.

Respondemos solo ante el Emperador. Nuestras metas son sus metas. Todo cuanto hacemos es para protegerle a él y por tanto a la Humanidad. Por ello, no hay misión que esté fuera de nuestra jurisdicción ni hay individuo que pueda librarse de nuestro escrutinio.

sesenta y siete nombres me he ganado. cuatro veces he sido nombrado capitán comandante de una hueste. He empuñado espadas de las criptas con el doble de años que yo. Invaluables son dichos privilegios. La carga que suponen es muy pesada, pero la llevo de buena gana.

REQUISICIONES

Una fuerza cruzada que incluya unidades **ADEPTUS CUSTODES** puede gastar puntos de requisición (PR) en cualquiera de las siguientes requisiciones, además de las enumeradas en el Libro básico de Warhammer 40,000.

CAPITÁN COMANDANTE 1PR

Aunque es más un honorífico que un rango oficial, quienes son nombrados Capitán Comandante merecen ampliamente el título por su maestría marcial y estratégica.

Adquiere esta requisición cuando una unidad **CAPITÁN ESCUDO** de tu fuerza Cruzada obtenga el rango heroica o legendaria. Esa unidad es mejorada a Capitán Comandante (pág. 64); aumenta su potencia de unidad acorde y anótalo en su tarjeta de cruzada. No puedes adquirir esta requisición si con ello tu potencia de ejército total excede el límite de recursos de tu fuerza Cruzada.

ARTEFACTO DE LAS CRIPTAS 1PR

En las circunstancias más desesperadas, los Custodes extraen artefactos y reliquias de las criptas para derrotar a enemigos temibles.

Adquiere esta requisición antes de una batalla. Elige una miniatura **PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército (salvo personajes con nombre) y luego elige una de estas opciones para esa miniatura:

- Elige un Artefacto de las criptas (pág. 83). Esa miniatura obtiene dicho Artefacto de las criptas hasta que tu fuerza cruzada complete su imperativo activo o abandone su empeño (pág. 78). Tu fuerza cruzada solo puede tener un Artefacto de las criptas a la vez. Solo puedes elegir esta opción si tu fuerza cruzada declara Magisterium Lex Ultima.
- Borra una reliquia que tenga esa miniatura y usa la requisición Reliquia sin gastar puntos de requisición.

GANARSE UN NOMBRE 1PR

Si un Custodio realiza una hazaña grande y noble, se gana un nombre nuevo.

Adquiere esta requisición tras una batalla en que una unidad **PERSONAJE** enemiga haya sido eliminada por una unidad **PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército con rango veterana o superior. Determina un nombre adicional para esa unidad **PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES** (pág. 85) y luego elige para ella uno de los siguientes efectos de nombre ganado:

- Elige una postura de una ka'tah marcial (pág. 89). Esa unidad siempre se beneficia de esa postura (aunque esa ka'tah no esté activo para tu ejército).
- Elige un rasgo de un estilo de lucha de hueste escudo que esa unidad no pueda tener (pág. 54-59). Cada vez que esa unidad gane su estilo de combate de hueste escudo en una batalla, también gana el rasgo elegido.

Aumenta en 1 el valor en puntos de cruzada de esa unidad y anota su efecto de nombre ganado en la sección de Otras mejoras de su tarjeta de cruzada. Cada vez que usas esta requisición en una unidad **PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES**, el efecto de nombre ganado elegido sustituye cualquier efecto de nombre ganado anterior.

ASCENSO HONORABLE 1PR

Como recompensa por gestas en batalla, los Custodios son marcados para la grandeza y ganan títulos y roles.

Adquiere esta requisición cuando una unidad **BÁSICA ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército obtenga el rango heroica o legendaria. Añade a tu orden de batalla una unidad **PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES** asignada a la misma hueste escudo que esa unidad **BÁSICA ADEPTUS CUSTODES**. No puedes adquirir esta requisición si con ello tu potencia de ejército total excede el límite de recursos de tu ejército de Cruzada. Esa unidad **PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES** empieza con los mismos puntos de experiencia que la unidad **BÁSICA ADEPTUS CUSTODES** en cuestión, y obtiene el número apropiado de honores de batalla para su rango. Luego, cambia los puntos de experiencia de esa unidad **BÁSICA ADEPTUS CUSTODES** a 16, borra honores de batalla hasta que no tenga más de dos, y ajusta su tarjeta de cruzada en consecuencia (lo que incluye actualizar su valor en puntos de cruzada).



"Cualquier armamento que usemos, cualquier acto que realicemos, están justificados. Sin nosotros el Trono Dorado caería, y sin la guía del Emperador la Humanidad sufriría el mismo destino."

- Ganestus Talorn, Custodio Allarus

RASGOS DE BATALLA

Cuando una unidad **ADEPTUS CUSTODES** o **ANATHEMA PSYKANA** obtiene un rasgo de batalla, puedes usar una de las siguientes tablas en lugar de una de las tablas del Libro básico de Warhammer 40,000. Para ello, tira 1D6 y consulta la tabla apropiada para determinar aleatoriamente qué rasgo de batalla gana la unidad, o elige uno de la tabla apropiada que encaje con su narrativa. Todas las reglas normales de rasgos de batalla se siguen aplicando (p.ej., una unidad no puede tener el mismo rasgo de batalla más de una vez). Al igual que ocurre con cualquier honor de batalla, anota en la tarjeta de cruzada de la unidad cualquier rasgo de batalla obtenido y aumenta en consecuencia sus puntos de cruzada, tal como se describe en el Libro básico de Warhammer 40,000.

UNIDAD INFANTERÍA ADEPTUS CUSTODES

1D6	RASGO
1	**Forma magistral** *Esta unidad ha dominado uno de los miles de estilos de lucha y formaciones Custodes.* Cuando esta unidad obtiene este rasgo de batalla, elige una ka'tah marcial (pág. 89) y anótala en la sección de Otras mejoras de su tarjeta de cruzada. Cuando está activa para tu ejército alguna de las posturas de esa ka'tah marcial, se considera que ambas posturas están activas para esta unidad.
2	**Ráfagas rápidas** *Esta unidad se ha vuelto experta en disparar veloces ráfagas para diezmar hordas de enemigos.* En lugar de seguir las reglas normales para armas de Fuego rápido, las miniaturas en esta unidad que disparen armas áureas (pág. 101) de Fuego rápido siempre hacen el doble de ataques.
3	**Guardia de los Compañeros** *Este grupo de guerreros está de rotación fuera de la agotadora vigilia de los Compañeros. Aunque estén recobrando fuerzas en deberes menores por los campos de batalla del 41º Milenio, siguen siendo los Custodios más inquebrantables.* Mientras esta unidad está dentro del alcance de un marcador de objetivo, cuando una miniatura en la unidad vaya a perder una herida, tira 1D6: con 5+, no pierde esa herida.
4	**Esgrima impecable** *La esgrima de estos guerreros es tan hermosa como letal.* Cuando una miniatura en esta unidad ataca con un arma de combate, una tirada para impactar de 6 sin modificar hiere al blanco automáticamente.
5	**Impávidos e impertérritos** *Estos guerreros se sienten como en casa en el confuso bullicio de la guerra.* Una vez por ronda de batalla, puedes repetir una única tirada de salvación de esta unidad.
6	**Chispa de divinidad** *Una chispa de la divinidad del Emperador se manifiesta claramente en estos guerreros, y les protege de los horrores del reino psíquico.* En la fase psíquica de tu oponente, esta unidad puede Rechazar a la bruja una vez como si fuera una unidad **PSÍQUICO** (si esta unidad tiene el rasgo de señor de la guerra Mente inexpugnable [pág. 66], puede Rechazar a la bruja dos veces).

UNIDAD MOTORISTA ADEPTUS CUSTODES

1D6	RASGO
1-2	**Maniobras impecables** *Estos guerreros son pilotos asombrosos, capaces de maniobrar entre el fuego enemigo.* • Resta 1 a la tirada para impactar de los ataques a distancia contra esta unidad. • En tu fase de movimiento, si esta unidad permanece inmóvil, pierde esta habilidad hasta el inicio de tu siguiente fase de movimiento.
3-4	**Expertos en corto alcance** *Estos guerreros son maestros de descargar ráfagas calculadas desde distancias cortas.* Suma 1 al atributo Fuerza de ataques a distancia realizados por miniaturas en esta unidad contra unidades enemigas a 6" o menos de ella.
5-6	**Avance atronador** *Estos Custodios controlan perfectamente sus motos a reacción aunque vayan a toda velocidad.* La habilidad Vanguardia implacable de esta unidad pasa a decir "Cuando esta unidad avance, no hagas tirada; suma 10" al atributo Movimiento de sus miniaturas hasta el final de la fase; si esta unidad tiene el rasgo 1 del estilo de combate Sacar las garras (pág. 58), suma 11" en su lugar."

UNIDAD INFANTERÍA ANATHEMA PSYKANA

1D6	RASGO
1-2	**Combatientes furiosas** *Estas Hermanas se lanzan con furia justiciera a aniquilar a cualquier adversario.* Cuando esta unidad combate, suma 1 al atributo Ataques de sus miniaturas si la unidad ha realizado un movimiento de carga este turno.
3-4	**Cazar y purgar** *Estas Hermanas del Silencio están ansiosas por tener al enemigo cerca y destrozarlo en el cuerpo a cuerpo.* Puedes repetir las tiradas de avanzar y de carga de esta unidad.
5-6	**Persecución veloz** *Estas Hermanas son implacables en la persecución de sus enemigos.* Cuando esta unidad avanza, hasta el final del turno se considera que ha realizad un movimiento normal.

MAGISTERIUM LEX ULTIMA

Desde que se tienen registros de los Adeptus Custodes, han estado sometidos a la Magisterium Lex Ultima, lo que significa que solo responden ante una persona: el Emperador. Ese dictamen hace que estén por encima de toda ley y toda orden salvo por la autoridad directa del Maestro de la Humanidad, y les otorga jurisdicción incuestionable en todo asunto que crean apropiado.

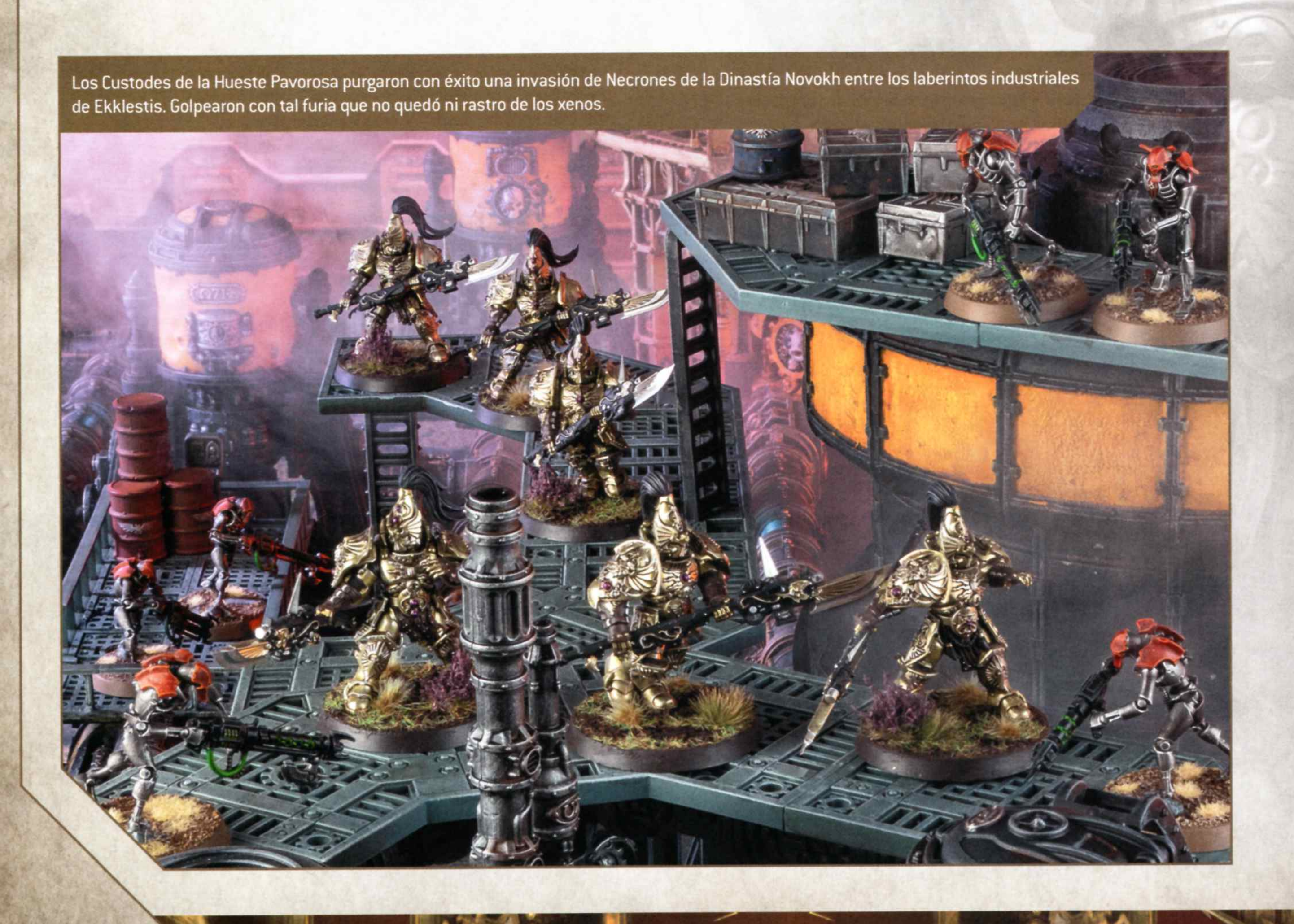
Si tu fuerza de Cruzada incluye a **Trajann Valoris** o alguna otra unidad **Capitán Escudo** y no estás actualmente en un empeño, puedes declarar Magisterium Lex Ultima antes de una batalla. Si lo haces, debes iniciar un empeño para tu fuerza de Cruzada; eso implica una serie de objetivos (llamados imperativos) que debes intentar cumplir en orden a lo largo de una serie de batallas. Si lo logras, obtendrás recompensas de empeños, ¡pero fracasar supondrá un deshonor!

Cuando inicias un empeño, debes determinar sus tres imperativos utilizando las tablas que figuran en la siguiente página. Al determinar cada imperativo, puedes generarlo al azar (tirando 1D6 para determinar la tabla, y otro 1D6 para determinar el imperativo concreto de dicha tabla) o elegir directamente el que mejor se adapte a la narrativa de tu empeño. Un empeño no puede tener un mismo imperativo más de una vez (si los estás generando al azar, vuelve a tirar hasta que salga un imperativo distinto). Una vez hayas determinado tus imperativos, anótalos (y el orden en que fueron generados) en la sección de Objetivos de tu orden de batalla. Tu empeño acaba de empezar y debes completar sus imperativos de uno en uno, empezando con el primer imperativo que hayas generado (éste se conoce como imperativo activo).

Al final de la batalla, si has completado el imperativo activo, borra dicho imperativo de la sección de Objetivos. El siguiente imperativo que generaste pasa a estar activo para las batallas subsiguientes. Una vez hayas completado todos los imperativos de tu empeño, puedes reclamar una recompensa de empeño (pág. 80) y luego volver a declarar Magisterium Lex Ultima.

Puedes abandonar un empeño al final de la batalla. Además, si no has completado todos los imperativos de tu empeño en un máximo de nueve batallas desde que declaraste Magisterium Lex Ultima, ese empeño se considera abandonado. Cuando un empeño es abandonado, debes elegir un deshonor (pág. 81) y puedes luego declarar Magisterium Lex Ultima una vez más.

Los Custodes de la Hueste Pavorosa purgaron con éxito una invasión de Necrones de la Dinastía Novokh entre los laberintos industriales de Ekklestis. Golpearon con tal furia que no quedó ni rastro de los xenos.



IMPERATIVOS (1D6 1-3)

1 Sus dominios
¡Mantened puro Su reino!

Completa dos batallas en las que ganes puntos de experiencia por agendas de Supremacía en el campo de batalla.

2 Mortalis
¡Matad las abominaciones!

Completa dos batallas en las que ganes puntos de experiencia por agendas de Purgar al enemigo.

3 Ira del Emperador
¡Acabad con todos ellos!

Completa dos batallas en las que ganes puntos de experiencia por la agenda Sentencia dictada (pág. 75) o por agendas de Sin piedad, sin descanso.

4 Directiva sombría
Moveos rápidamente y en silencio.

Completa dos batallas en las que ganes puntos de experiencia por la agenda Destinado a las celdas oscuras (pág. 75) o por agendas de Operaciones encubiertas.

5 Destrucción de abominaciones
Acabad con los brujos y erradicad su hechicería.

Completa dos batallas en las que ganes puntos de experiencia por la agenda El gran diezmo (pág. 75) o por agendas de Tejer la disformidad.

6 Ofensiva aplastante
Avasalladlos. No dejéis ni rastro de su mísera existencia.

Gana una batalla por más de 10 puntos de victoria.

IMPERATIVOS (1D6 4-6)

1 Guardianes del Trono y de Su reinado
Las estrellas son Suyas y solo Suyas.

Al final de una batalla, deben cumplirse ambas cosas:

- Controlas tres o más marcadores de objetivo.
- Controlas por lo menos el doble de marcadores de objetivo que el enemigo.

2 Supremacía marcial
Nos superan en número diez veces. Qué pelea más injusta para ellos.

Al final de una batalla, han sido eliminadas como mínimo el doble de unidades enemigas que unidades aliadas.

3 Cortar la cabeza
Si cercenas la cabeza, el cuerpo deja de moverse.

Al final de la batalla, un **SEÑOR DE LA GUERRA** enemigo ha sido eliminado.

4 Aniquilación
Se han ganado nuestra ira. El castigo es la aniquilación.

Al final de una batalla, cada unidad enemiga ha sido eliminada, está bajo mitad de efectivos o, si es una unidad con una sola miniatura, le quedan menos de la mitad de su número inicial de heridas.

5 Abrirse paso
Aplastad sus filas y obligadles a huir.

Al final de una batalla, hay más unidades amigas completamente dentro de la zona de despliegue de tu oponente que unidades enemigas (en ambos casos, las unidades **AERONAVE** y las que tienen el rol en batalla Fortificación no se cuentan).

6 Ejemplo inspirador
Lidera desde el frente.

Dos o más unidades enemigas en una batalla han sido eliminadas como resultado de ataques en combate realizados por una unidad **PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército.

Nuestro propósito es puro. Nos fue otorgado por el emperador. Nada merece poner en entredicho nuestro deber en lo más mínimo. si fallamos en nuestra tarea por el más mínimo margen, fallamos irremediablemente.

Custodes de la Hueste Pavorosa purgaron los pieles verdes del ¡Waaagh! Gratsnik en el Cúmulo Horandez, evitando que conquistasen numerosos mundos imperiales en el Segmentum Solar.



RECOMPENSAS DE EMPEÑOS

Si tu fuerza de cruzada ha declarado Magisterium Lex Ultima, una vez completes todos los imperativos de tu empeño puedes recibir una recompensa de empeño. La recompensa de empeño que recibes depende del último imperativo que hayas completado, como muestra la tabla de la derecha.

Algunas recompensa de empeño tienen la etiqueta "Instantánea"; aplica los efectos de dichas recompensas inmediatamente. Otras tienen la etiqueta "Persistente"; anota esas recompensas de empeño en la sección de Información de tu orden de batalla. Antes de cada batalla, a la hora de reunir tu ejército, puedes elegir una de tus recompensas de empeño "Persistentes" para que esté activa en esa batalla. Si lo haces, suma 1 al total de puntos de cruzada de tu ejército para esa batalla.

IMPERATIVO	RECOMPENSA DE EMPEÑO
Sus dominios	***Instantánea.*** Ganas hasta 3 puntos de requisición.
Mortalis	***Instantánea.*** Puedes elegir dos unidades adicionales que serán Marcadas para la grandeza (ver Libro básico de Warhammer 40,000) tras la batalla en que completas este imperativo.
Ira del Emperador	***Instantánea.*** Toda unidad de tu fuerza de Cruzada gana 1 punto de experiencia.
Directiva sombría	***Instantánea.*** Ganas 1 punto de requisición. La unidad de tu ejército que haya ganado más puntos de experiencia por la agenda Destinado a las celdas oscuras (pág. 75) o de Operaciones encubiertas en la batalla en que completas este imperativo gana 5 puntos de experiencia.
Destrucción de abominaciones	***Instantánea.*** Toda unidad de tu fuerza de Cruzada gana 1 punto de experiencia. Las unidades **ANATHEMA PSYKANA** ganan 2 puntos de experiencia en lugar de 1.
Ofensiva aplastante	***Instantánea.*** Tu **SEÑOR DE LA GUERRA** en la batalla en que completas este imperativo gana 5 puntos de experiencia.
Guardianes del Trono y de Su reinado	***Persistente.*** Una vez por batalla, puedes usar la estratagema Alquimia genética arcana (pág. 60) o Auspicio del Emperador (pág. 63) sin gastar PM.
Supremacía marcial	***Persistente.*** Una vez por batalla, puedes usar la estratagema Discreción marcial (pág. 62) sin gastar PM.
Cortar la cabeza	***Instantánea.*** La unidad que ha eliminado el **SEÑOR DE LA GUERRA** enemigo en la batalla en que completas este imperativo gana un honor de batalla. Si ninguna unidad amiga ha hecho tal cosa, recibes la recompensa por el imperativo Mortalis en su lugar.
Aniquilación	***Persistente.*** Una vez por batalla, puedes usar la estratagema Contraofensiva (ver Libro básico de Warhammer 40,000), Vengar a los caídos o Aniquiladores de pesadillas (pág. 60) sin gastar PM.
Abrirse paso	***Persistente.*** Una vez por batalla, puedes usar la estratagema Baliza de teleportación o Surgidos de una luz dorada (pág. 63) sin gastar PM.
Ejemplo inspirador	***Instantánea.*** Esa unidad **PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES** gana un honor de batalla.

DESHONOR (1D3)

Si tu fuerza de Cruzada declara Magisterium Lex Ultima pero acaba abandonando un empeño, debes determinar un deshonor de la tabla de debajo. Puedes determinar uno al azar tirando 1D3, o elegir el que mejor encaje con la narrativa de tu fuerza de Cruzada.

1 Autoridad cuestionada

El Capitán Escudo debe ganarse de nuevo el respeto de sus camaradas Custodes.

Elige una unidad **CAPITÁN ESCUDO** de tu orden de batalla. Dicha unidad gana las cicatrices de batalla Honor mancillado (pág. 84) y Pérdida de reputación (ver Libro básico de Warhammer 40,000). Si tu orden de batalla no contiene unidades **CAPITÁN ESCUDO**, genera un resultado distinto.

2 Orden de expiación

Esta fuerza solo puede expiar sus carencias en el campo de batalla.

Reduce a la mitad (redondeando a la baja) los puntos de experiencia que ganan las unidades de tu fuerza de Cruzada durante tantas batallas como imperativos no completaste de tu empeño (la anterior batalla cuenta como la primera de ellas).

3 Petición a la Torre de Hegemon

A pesar de tener suficientes guerreros para su misión, esta fuerza ha solicitado ayuda a la Torre de Hegemon.

Reduce a 0 tus puntos de requisición. No puedes ganar puntos de requisición por completar una batalla durante tantas batallas como imperativos no completaste de tu empeño (la anterior batalla cuenta como la primera de ellas). Sigues pudiendo ganar puntos de requisición por otros medios, por ejemplo con la bonificación de vencedor de una misión.

El Servidor se derrumbó en una lluvia de chispas y lubricante que le hacía de sangre, perfectamente partido en dos desde el cráneo hasta la entrepierna. En rápida sucesión, cayeron media docena más. Ninguno sobrevivió a una única estocada.

Kambyses Gandash desactivó los campos de disrupción de sus espadas. Una era una espada larga, más alta que un humano, denominada klaimor. La otra era una espada corta, aunque solo parecía corta comparada con su portador, llamada nemis. Limpió la mugre de cada una con ternura impropia de su enorme figura musculosa, poniendo especial atención a las muescas grabadas en las hojas formando letras. Imperator Lux era el nombre dado a su espada larga, y la corta se llamaba Imperator Ira.

Había estado tres horas practicando en el Colosseia Auris, la parte del Palacio Imperial asignada a los Campeones de Filo de los Adeptus Custodes. Debía estar nueve horas más hasta completar su régimen diario. Cuando no estaba en la guerra, eso era todo cuanto hacía, además de ocupar su lugar en el Muro. Otros participaban en los Juegos de Sangre, o por lo menos se preparaban para ellos. Pero los Campeones de Filo solo fortalecían las defensas de Terra a base de mejorar como guerreros.

Miró alrededor del Colosseia. Era tan grande como una nave escolta, con hileras de asientos para esas ocasiones cada vez más escasas en que había suficientes Custodios presentes como para organizar una exhibición de desafíos y duelos entre Campeones de Filo. En los muros de las arenas de combate había murales y mosaicos de antiguos campeones y sus triunfos. Ahí estaba Sabium Karindas, un verdadero maestro del Decapitus, que abatió al señor de la guerra Kraabas Puzar de los Guerreros de Hierro. Hayani Rimush estaba representado sobre un montón de cien metros de altura de hrud muertos; se decía que ningún Campeón de Filo había demostrado tal perfección del movimiento Rendax. La imagen favorita de Kambyses era la que mostraba a Nabonideion Seleukis, el sometedor de bestias. Era legendaria la forma en que solía combinar la tercera secuencia de Goliat: Conservi adoptando la forma Magnos y realizando puros movimientos de lucha de Vanquis. Este gran campeón aparecía representado sobre la espalda de un Hieródulo Tiránido, hundiéndole la espada en el cogote mientras la fiera se zarandeaba para tratar de hacerle caer.

"Hay tantos", pensó Kambyses. Y había docenas más. Podía contar las hazañas de cada uno. Todos le servían de inspiración y de ejemplo.

—Ante los ojos de todos vosotros, demostraré ser digno de nuestro título —proclamó, antes de volver a encender sus espadas.

RELIQUIAS DE CRUZADA

Cuando una unidad **PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES** o **PERSONAJE ANATHEMA PSYKANA** obtenga una reliquia de cruzada, puedes elegir una de las listadas a continuación. Se aplican todas las reglas para elegir reliquias de cruzada descritas en el Libro básico de Warhammer 40,000.

RELIQUIAS ARTESANALES

Una miniatura **PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES** puede recibir una de las siguientes Reliquias artesanales en lugar de una de las del Libro básico de Warhammer 40,000.

Protección aurulenta

Se pueden grabar glifos protectores en la auramita. Pocos tienen la destreza o el saber para mejorar de esta forma la armadura de un Custodes, y el proceso puede llevar meses.

Una vez por turno, puedes repetir una tirada de salvación por el portador.

Luz del Emperador

Esta misericordia se dice que fue fabricada a partir de una esquirla cristalizada de la gloriosa luz del Emperador, y ha sido usada en batalla por tres Capitanes Generales distintos. Se dice que inunda el corazón de sus víctimas con un brillo sagrado abrasador, y es ampliamente temida por traidores y herejes.

Solo miniatura con misericordia. Esta reliquia sustituye una misericordia y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Luz del Emperador	Combate	Combate	Port.	-2	1

Habilidades: Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma, y no puede realizar más de 2 ataques con ella. Al atacar con esta arma, una tirada para herir con éxito inflige al blanco 1 herida mortal y la secuencia de ataque termina.

RELIQUIA ANCESTRAL

Una miniatura **PERSONAJE ANATHEMA PSYKANA** de rango heroico o superior puede recibir la siguiente Reliquia ancestral en lugar de una de las del Libro básico de Warhammer 40,000. Suma 1 al total de puntos de cruzada de una unidad por cada reliquia ancestral que tenga. Esto se suma al +1 por haber obtenido un honor de batalla, para un total de +2.

Veracidad, la Espada del Olvido

Esta espada no es solo el símbolo de la Comandante Suprema de las Hermanas Silentes, también es el modelo en que se inspiran todos los espadones de verdugo. El material del que está hecho su filo puede cortar cualquier cosa sin necesidad de un campo de energía o generador de disrupción. Es un enigma que solo sabe responder el primer portador de Veracidad: el mismísimo Emperador.

Solo **CABALLERA CENTURA** equipada con espadón de verdugo. Esta reliquia sustituye un espadón de verdugo y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Veracidad, la Espada del Olvido	Combate	Combate	+3	-5	2

Habilidades: Al atacar con esta arma, una tirada para herir de 2+ sin modificar siempre tiene éxito.

RELIQUIAS LEGENDARIAS

Una miniatura **PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES** de rango legendario puede recibir una de las siguientes Reliquias ancestrales en lugar de una de las del Libro básico de Warhammer 40,000. Además, para asignarle una Reliquia legendaria a una miniatura, debes pagar 1 punto de requisición (si no tienes suficientes puntos de requisición, no puedes asignarle una Reliquia legendaria a esa miniatura). Suma 2 puntos adicionales al total de puntos de cruzada de una unidad por cada reliquia legendaria que tenga, además del +1 por recibir un Honor de batalla, para un total de +3.

Aureola luminosa

Este halo resplandeciente es un artefacto ancestral único equipado con un potentísimo campo de conversión que ofrece gran protección a su portador.

El portador tiene una salvación invulnerable de 3+.

Lanza Apolínea

La Lanza Apolínea era la lanza guardiana que empuñó Constantin Valdor, el primer Capitán General de los Custodes. Tras su desaparición, su lanza fue guardada en las criptas de Terra. Ahora, solo en las circunstancias más terribles vuelve a ser empuñada por los mayores héroes.

Solo miniatura con lanza guardiana. Esta reliquia sustituye una lanza guardiana y tiene los siguientes perfiles:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Lanza Apolínea (disparo)	24"	Asalto 2	5	-2	2
Lanza Apolínea (combate)	Combate	Combate	x2	-4	3

Habilidades: Al atacar con esta arma, con una tirada para herir de 2+ sin modificar no pueden usarse salvaciones invulnerables contra ese ataque.

"Lo que guardamos en nuestras armerías y criptas revela solo un atisbo de lo que la Humanidad logró en el pasado. Nosotros los Adeptus Custodes protegemos algunas tecnologías que no podemos describir ni comprender. En contraste, demuestran cuán bajo ha caído la Humanidad, cuánto nos hemos alejado todos de la sabiduría del Emperador. Nuestro solemne deber es impedir que sigamos cayendo."

- Capitán Comandante Archelaus Dariusz Kassander

ARTEFACTOS DE LAS CRIPTAS

Los artefactos de las criptas son raras reliquias de Cruzada de eras pasadas que permanecen en estasis en las criptas del Palacio Imperial. No pueden elegirse como es habitual; en lugar de eso, si has declarado Magisterium Lex Ultima (pág. 78), los **PERSONAJES ADEPTUS CUSTODES** pueden solicitarlos y usarlos en batallas clave a través de la requisición Artefacto de las criptas (pág. 76).

Cada vez que una miniatura **PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES** de tu ejército obtiene un artefacto de las criptas, elige uno de esta página. Los personajes con nombre y las miniaturas **VEHÍCULO** no pueden obtener un artefacto de las criptas.

Anota en la tarjeta de cruzada de la unidad que ha obtenido un artefacto de las criptas y aumenta en 1 su valor en puntos de cruzada. Puedes eliminar artefactos de las criptas antes o después de una batalla, y debes eliminarlos cuando tu fuerza de Cruzada completa su imperativo activo o abandona su empeño (pág. 78). En esos casos, ajusta la tarjeta de cruzada como corresponde (incluyendo restar 1 al valor en puntos de cruzada).

ARAE-ALCAUDÓN

El arae-alcaudón es un dispositivo de contrainteligencia que altera y distorsiona las señales electromagnéticas, que el Adeptus Mechanicus considera blasfemo en su principio y función, y por tanto solo quedan unos pocos en manos del séquito del Emperador. Empleando djinnes-malifica y código corruptor, pervierten las lecturas de datos con informes falsos y equívocos, y cuando no pueden engañar, obstruyen los sentidos con una cacofonía multifrecuencia.

- No pueden desplegarse unidades enemigas como refuerzos a 12" o menos de esta miniatura.
- Las unidades enemigas a 12" o menos de esta miniatura ven reducido el alcance de sus habilidades de aura a 1".

GIROSCOPIO MORTIS

El Giroscopio Mortis es un orbe de energía que, al activarse, busca su víctima y se inserta rápidamente en su conciencia. La víctima recibe una visión horripilante de su muerte inminente, y antes de que pueda recobrar el control de su mente, recibe un golpe letal que hace realidad ese aciago final.

Una vez por batalla, cuando el portador es elegido para combatir, puede activar el Giroscopio Mortis. En tal caso, hasta resolver ese combate, no pueden usarse salvaciones invulnerables contra sus ataques de combate.

PALIO CREPUSCULAR

Lo que parece ser una capa ceremonial puede activarse para envolver al portador en el propio tejido de la realidad que lo rodea, lo que le permite desplazarse a nivel atómico con solo pensarlo.

Una vez por batalla, al final de cualquiera de tus fases, el portador puede usar el Palio crepuscular. Si lo hace, retira al portador del campo de batalla y vuelve a desplegarlo de nuevo a más de 1" de toda miniatura enemiga. El portador no es elegible para cargar en un turno en el que haya sido redesplegado de esta forma a menos que esté a más de 9" de toda miniatura enemiga.

DIADEMA ANATÉMICA

Este aro de oscuridad que enturbia el alma es un artefacto que proyecta una nube nula sobre el portador y aplaca a los psíquicos en su interior.

El portador tiene la siguiente habilidad de aura:

Diadema anatémica (aura):
- En la fase psíquica de tu oponente, resta 1 a los chequeos psíquicos de unidades **PSÍQUICO** enemigas a 18" o menos de esta miniatura que intenten manifestar un poder psíquico.
- En la fase psíquica de tu oponente, si una unidad **PSÍQUICO** enemiga a 18" o menos de esta miniatura intenta manifestar un poder psíquico y el resultado del chequeo psíquico es 7 o menos, esta miniatura puede intentar Rechazar a la bruja como si fuera un **PSÍQUICO**. Esta miniatura puede intentar Rechazar a la bruja de esta forma dos veces en la fase psíquica de tu oponente.

BALDE DE MEJORÍA

En este receptáculo dorado yace una esencia que no existe en informe alguno; un líquido de rejuvenecimiento milagroso del que no se conoce fuente alguna. Cada gota consumida es un símbolo de la lenta degradación del Imperium, por lo que quienes beben un sorbo del Balde de mejoría lo hacen con el conocimiento que, mientras su cuerpo se cura, el reino de su Maestro se empequeñece.

Una vez por batalla, en tu fase de mando, el portador puede recuperar hasta 1D6 heridas perdidas.

ORBE AURÍFERO

El Orbe aurífero parece una esfera de oro macizo, pero su belleza simple oculta su peligrosidad. Cuando estalla, libera rayos de luz tan pura e intensa que aquellos enemigos del Emperador que no mueren quedan cegados.

El portador obtiene la siguiente arma:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Orbe aurífero	6"	Granada 1D3	1	0	1

Habilidades: Solo puede usarse una vez. Al atacar con esta arma, si impacta con éxito, el blanco sufre 1D3 heridas mortales y queda cegado hasta el inicio de tu siguiente turno. Mientras una unidad está cegada, resta 1 a las tiradas para impactar de sus ataques.

AUSPICIO DE LAS ÉPOCAS

El Auspicio de las épocas parece un libro normal, de tapa dañada y páginas gastadas, pero su apariencia oculta las extrañas tecnologías de su interior que permiten al portador crear una burbuja temporal alrededor suyo y de los aliados cercanos.

Una vez por batalla, al inicio de la primera ronda de batalla o en tu fase de mando, el portador puede usar el Auspicio de las épocas. En tal caso, hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, resta 1 a las tiradas para herir en ataques a distancia que tengan como blanco unidades **INFANTERÍA** o **MOTORISTA** amigas a 3" o menos del portador si el atacante está a más de 12" de distancia.

CICATRICES DE BATALLA

Cuando una unidad **BÁSICA ADEPTUS CUSTODES** o **PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES** gana una cicatriz de batalla, puedes elegir la cicatriz de batalla correspondiente a continuación en lugar de determinar una del Libro básico de Warhammer 40,000. Se aplican todas las reglas normales de cicatrices de batalla (p.ej. una unidad no puede ganar la misma cicatriz de batalla más de una vez). Como con cualquier cicatriz de batalla, anótala en la tarjeta de cruzada de la unidad, pero no disminuyas los puntos de cruzada de una unidad por ganar una de las cicatrices de batalla aquí listadas.

EXPIACIÓN EN BATALLA

Cuando un Custodes cree que ha cometido un error de juicio o que ha fracasado de algún modo, no se detendrá ante nada para expiar su mala obra.

- En tu fase de carga, cuando esta unidad declare una carga, solo puedes elegir la unidad enemiga más cercana como blanco de la misma.
- Esta unidad es elegible para realizar intervenciones heroicas como si fuera una unidad **PERSONAJE**.
- Si esta unidad puede realizar una intervención heroica, está obligada a hacerlo.
- Repite las tiradas para herir de 1 cuando una miniatura en esta unidad ataque en combate.

HONOR MANCILLADO

Si el honor de un Capitán Escudo se ve manchado de algún modo, ese guerrero luchará con ferocidad para recuperar su estatus entre sus iguales.

Solo unidad **CAPITÁN ESCUDO**.

- Esta unidad pierde su habilidad Guerrero inspirador.
- Cuando esta miniatura ataca en combate, repite las tiradas para impactar y para herir de 1.

ESTUDIAR LAS KA'TAHS MARCIALES

En ocasiones, guerreros del Adeptus Custodes creen que han cometido un error en combate marcial. Cuando eso sucede, redoblan sus esfuerzos para asegurarse de que no vuelve a suceder, dejando de lado casi cualquier otro asunto.

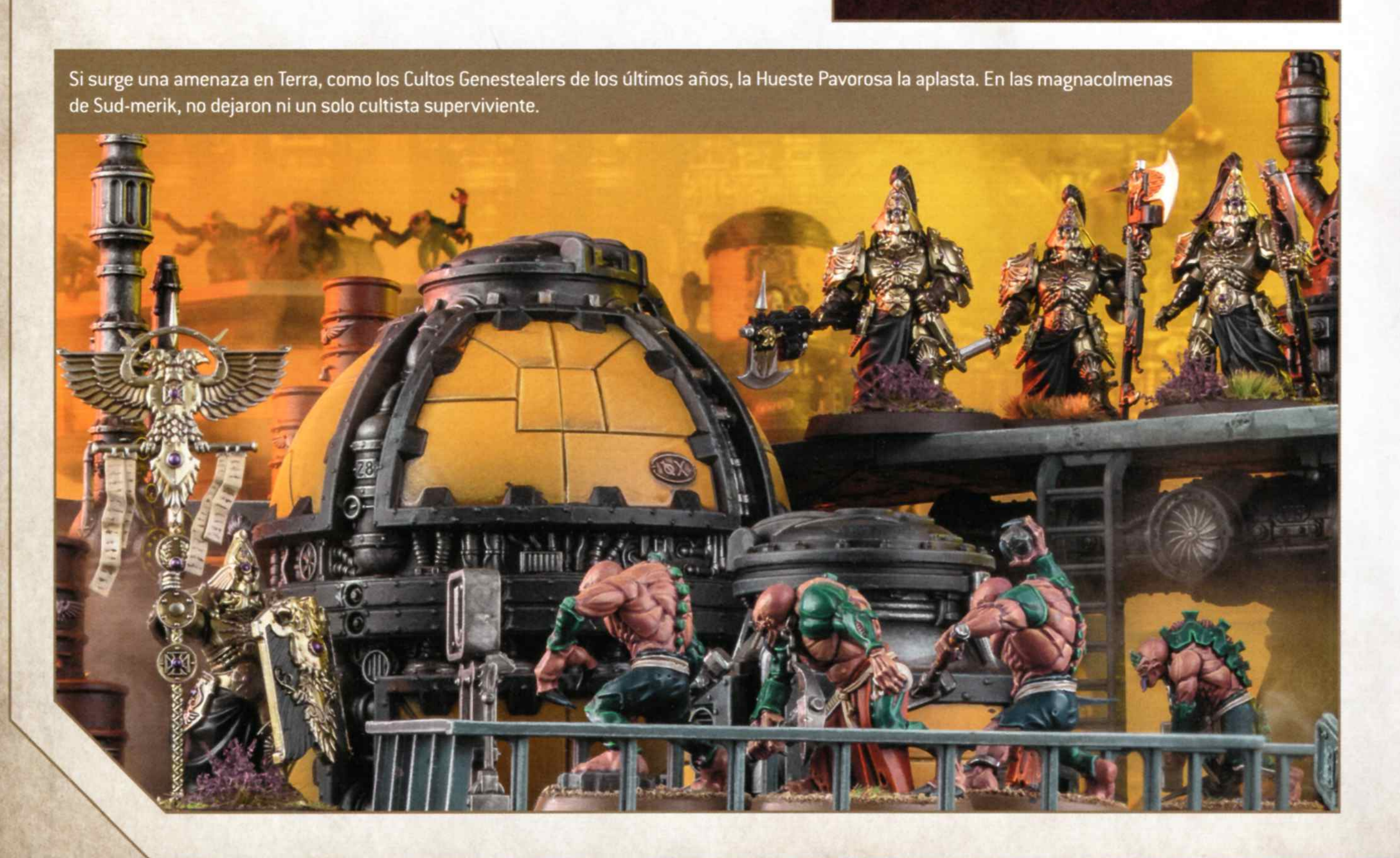
Solo unidad **INFANTERÍA**.

- Esta unidad no puede tener la habilidad Asegurar objetivo.
- Cada miniatura en esta unidad cuenta como una sola miniatura al determinar el control de un marcador de objetivo.
- Cuando una postura de ka'tah marcial está activa para tu ejército, se considera que ambas posturas de esa ka'tah están activas para esta unidad.

"Sin duda, el Imperium se enfrenta a su hora más oscura en muchos miles de años. Pero aún hay entre nosotros algunos que llevan en su corazón la luz para hacer retroceder esas tinieblas."

- Alto Señor Theromestes Xempyre Kleng, sobre los Adeptus Custodes

Si surge una amenaza en Terra, como los Cultos Genestealers de los últimos años, la Hueste Pavorosa la aplasta. En las magnacolmenas de Sud-merik, no dejaron ni un solo cultista superviviente.



GENERADOR DE NOMBRES

Un Custodio gana sus nombres mediante grandes y prestigiosas hazañas. Esos epítetos simbólicos se inscriben con mano experta en las placas de su armadura. Los Custodios con muchos siglos de servicio suelen ganarse docenas de nombres, cada uno de ellos una marca de honor de su servicio al Trono Dorado.

Puedes generar nombres para tus miniaturas **Adeptus Custodes** usando la tabla de generación de nombres de abajo. Puedes generarles nombres adicionales a discreción tuya cuando logren una hazaña que creas que merece un reconocimiento, como las descritas en la requisición Ganarse un nombre (pág. 76) o el imperativo Ejemplo inspirador (pág. 79). Al lado hay un generador de nombres para las Hermanas del Silencio.

Para generar un nombre de la tabla de Custodios, elige el (o los) que consideres más apropiado, o tira 1D6 para determinar una de las tablas, seguido de 1D66. Para tirar 1D66, tira dos D6 uno tras otro: el primer dado representa las decenas, y el segundo las unidades, lo que da un resultado entre 11 y 66. Para los Custodios, usa las tablas tantas veces como quieras. Para las Hermanas, tira (o elige) una vez en cada tabla: en la izquierda para el nombre propio, y en la derecha para el apellido.

ADEPTUS CUSTODES

1D66	NOMBRE (1D6 1-3)	1D66	NOMBRE (1D6 4-6)
11	Tybalus	11	Drund
12	Aetheus	12	Koumadra
13	Dalat	13	Calaxor
14	Kariyan	14	Uremedes
15	Basillaeus	15	Desh
16	Tristraen	16	Cassabar
21	Erasmian	21	D'essa
22	Heracal	22	Ganorth
23	Tauramacchis	23	Valorian
24	Nurthias	24	Bastoris
25	Hasturias	25	Daryth
26	Artoris	26	Ganyth
31	Nathadian	31	Gallimadean
32	Io	32	Ossian
33	Harkhas	33	Urdanesh
34	Constantin	34	Vadrian
35	Eratorius	35	Helsates
36	Archimallus	36	Maxin
41	Telchor	41	Constor
42	Kallisarian	42	Valdus
43	Lencilius	43	Tasolian
44	Darian	44	Steale
45	Lytanus	45	Thursk
46	Rothrian	46	Loque
51	Leotydus	51	Feldorus
52	Parradon	52	Tychor
53	Borsa	53	Ganestus
54	Alhoris	54	Desmondages
55	Yortar	55	Talorn
56	Sanash	56	Launceddre
61	Pydanoris	61	Calligus
62	Manastus	62	Cheim
63	Jaeharl	63	Lychansis
64	Heraclast	64	Dat-Hastael
65	Aesoth	65	Ghau
66	Tybaris	66	Uriaxes

HERMANAS DEL SILENCIO

1D66	NOMBRE PROPIO	1D66	APELLIDO
11	Amandera	11	Dakkin
12	Terena	12	Kybus
13	Alyssah	13	Van Loricha
14	Verynech	14	Respus
15	Lyssora	15	Farrondal
16	Eryvane	16	Vydorin
21	Charaleys	21	Lespus
22	Sibella	22	Thrent
23	Phoenica	23	Syrennik
24	Myrella	24	Kyre
25	Charleth	25	Tasmus
26	Siavorna	26	Ghorvash
31	Morgwenna	31	Shayde
32	Zenna	32	Opaline
33	Trinness	33	Maskus
34	Elevor	34	Krenn
35	Argweth	35	Skayde
36	Jalyani	36	Tastrok
41	Kasheyka	41	Klayne
42	Myrelle	42	Masren
43	Verenika	43	Vastys
44	Elyze	44	Vydal
45	Sophea	45	Ultorian
46	Mariatte	46	Weskyn
51	Bethemone	51	Ulmachu
52	Persephyka	52	Nastorus
53	Kariadh	53	Tallobere
54	Rosale	54	Klorica
55	Lorettian	55	Cheynne
56	Channia	56	Dostobreyl
61	Eryka	61	Lengh
62	Brenadh	62	Kendal
63	Maurih	63	Stryke
64	Wynetta	64	Raskus
65	Tasmasin	65	Endrycca
66	Leandra	66	Gaspuss

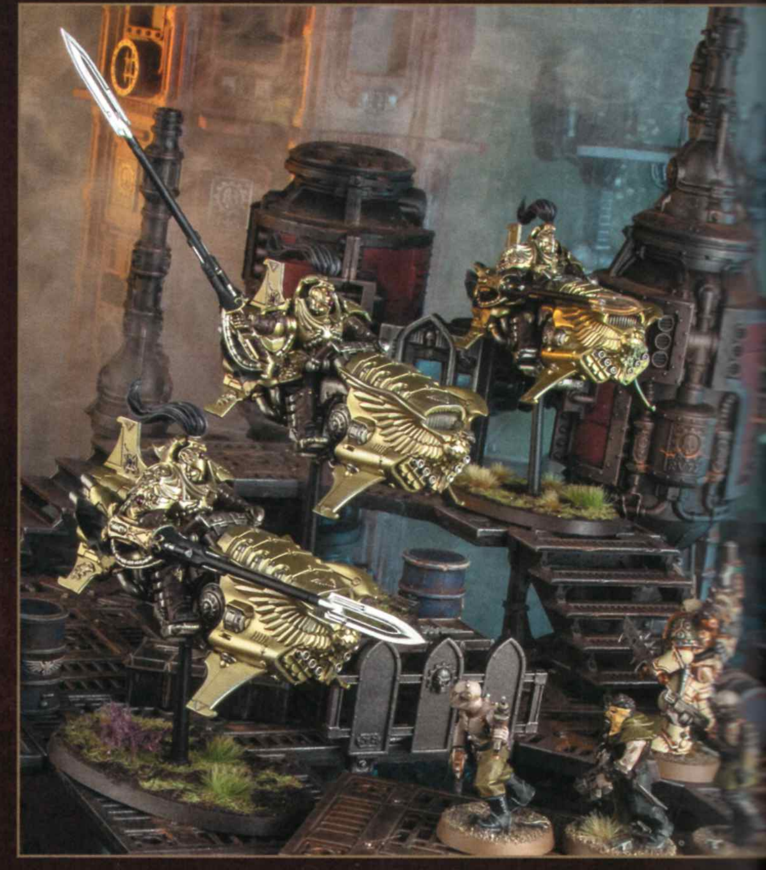
EJÉRCITO DE CRUZADA

Los Adeptus Custodes son uno de los ejércitos de Warhammer 40,000 favoritos de Elliot Hamer. Por consiguiente, ha reunido una gran colección de estos guerreros de élite, de los cuales puedes ver aquí algunos. Van pertrechados con armaduras de un dorado pálido y telas de negro de luto, los colores de la Hueste Pavorosa.



Uno de los motivos por los que a Elliot le encantan los Custodes es que cada Custodio es un héroe, y representa el ideal de un dios dorado. El ejército le permite experimentar el tipo de narrativa que más le gusta, pues Elliot es muy aficionado a las historias de la Black Library centradas en los Diez Mil. Para él, los Custodes le permiten experimentar épicos momentos narrativos en el campo de batalla más que ningún otro ejército de Warhammer 40,000: pueden recibir impactos de cañón láser y sobrevivir, enfrentarse cara a cara contra monstruos y máquinas de guerra, y vencer contra fuerzas que les superan en número varias veces. El Capitán Escudo de Elliot, Nathadian Desh, es un ejemplo de ello. En sus partidas, ha destruido un Caballero Cerastus y ha sobrevivido a una carga de una peña entera de Chikoz Orkoz, a los que ha acabado haciendo huir.

Hay una dicotomía en el carácter de los Custodios que a Elliot le parece especialmente intrigante. Por un lado, son perfectos eruditos, guerreros y especímenes de la Humanidad, pero por otro lado, fracasaron al proteger el Emperador y llevan miles de años de encierro. Estos elementos en contraste hacen que Elliot tenga más interés en sus miniaturas, debido a lo que representan, un ejemplo de cómo la narrativa puede añadir mucho valor a tu experiencia de hobby y de juego.



Profundizar en este pasado problemático y este sentimiento de vergüenza ancestral es algo que le resulta especialmente emocionante a Elliot. Fue por este motivo que decidió utilizar el negro como color para acompañar las armaduras doradas de sus Custodes. Lo ve como una marca de vergüenza, y su ejército tiene un aire de estar en una inacabable cruzada por la redención, una en que sus guerreros creen que solo la batalla y la victoria pueden limpiar el hedor del fracaso y la derrota. Elliot vio que eso encajaba con la Hueste Pavorosa, una hueste escudo que se compromete a destruir cualquier enemigo con una fuerza abrumadora.

A Elliot le encantó la idea de un ejército de guerreros penitentes y vestidos de negro que buscan destruir los enemigos del Emperador como acto de redención. Fue casual que el trasfondo y el esquema de colores de la Hueste Pavorosa encajasen increíblemente bien con eso. Elliot ha librado un enorme número de batallas con este ejército, lo cual coincide con la forma en que su ejército ficticio batalla: con ferocidad y muy a menudo. Sus fuerzas son un gran ejemplo sobre cómo alinear tus preferencias de pintado con tus temas favoritos del trasfondo de los Custodes y decidir qué hueste escudo con reglas específicas de este Codex encaja mejor, en lugar de elegir una hueste escudo y hacer el proceso a la inversa. ¡No hay una sola forma correcta de coleccionar tu ejército!

HOJAS DE DATOS

Esta sección contiene las hojas de datos necesarias para librar batallas con tus miniaturas de Adeptus Custodes y Hermanas del Silencio, y la explicación detallada de las habilidades específicas de sus ejércitos. El Libro básico de Warhammer 40,000 explica cómo usar las hojas de datos.

LA CLAVE <HUESTE ESCUDO>

Las hojas de datos de **ADEPTUS CUSTODES** en esta sección tienen la clave **<HUESTE ESCUDO>**. Esta es una clave que puedes seleccionar según prefieras, tal como se describe en el Libro básico de Warhammer 40,000, con la guía que se detalla abajo.

Todas las unidades **ADEPTUS CUSTODES** son asignadas a una hueste escudo. Al incluir una unidad así en tu ejército, debes designar a qué hueste escudo pertenece y sustituir la clave **<HUESTE ESCUDO>** por el nombre de la hueste escudo elegida en todas las menciones que aparezcan en la hoja de datos. Puede ser alguna de las huestes escudo que se detallan en las publicaciones de Warhammer 40,000, o una de tu propia creación.

Ejemplo: *Si incluyes una unidad* **CAPITÁN ESCUDO** *en tu ejército, y decides que ha sido asignado a la hueste escudo Guardia Solar, su clave* **<HUESTE ESCUDO>** *pasa a ser* **GUARDIA SOLAR** *y su habilidad Guerrero inspirador reza "Mientras una unidad* **BÁSICA GUARDIA SOLAR** *amiga está a 6" o menos de esta miniatura, cada vez que una de sus miniaturas ataque, repite las tiradas para impactar de 1."*

Si tu ejército es Veterano, no puedes incluir unidades de dos huestes escudo distintas en el mismo Destacamento. Puedes encontrar más información sobre los ejércitos Veteranos en el Libro básico de Warhammer 40,000.

PERFILES DE ARMAS

Los perfiles de armas que aparecen en la hoja de datos de una unidad describen las armas principales con las que pueden equiparse sus miniaturas. Algunas armas solo aparecen mencionadas en una hoja de datos; los perfiles para estas y todas las demás armas figuran en la pág. 101.

KA'TAHS MARCIALES

Los Adeptus Custodes han desarrollado miles de ka'tahs marciales; posturas de combate, artes marciales y técnicas de batalla únicas. Estas han evolucionado a lo largo de los milenios a través de transmisión oral, pinturas y estatuas, así como al ser empleadas en guerras contra toda clase de oponentes humanos y xenos. Los Custodes han desarrollado también varias categorías diferentes de ka'tahs, como las ka'tahs Politik, Oratorial y Philosophik, cada una con cientos de disciplinas y estilos.

HABILIDADES

La hoja de datos de una unidad contiene todas sus habilidades. Ciertas habilidades comunes a varias unidades solo aparecen nombradas en las hojas de datos; estas habilidades se describen a continuación.

DE LUZ DORADA

Los Adeptus Custodes son los maestros indiscutibles del ataque teleportado. Se zambullen en las filas enemigas y masacran al enemigo antes de que pueda reaccionar.

Durante el despliegue, si todas las miniaturas de esta unidad tienen esta habilidad, puedes desplegar a esta unidad en una cámara teleportarium en lugar de desplegarla en el campo de batalla. En tal caso, durante el paso de refuerzos de una de tus fases de movimiento, puedes desplegar a esta unidad en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" de toda miniatura enemiga.

ÉGIDA DEL EMPERADOR

La alquimia celular que crea a los guerreros Adeptus Custodes les deja tocados para siempre por un destello de la grandeza del Emperador. Además de su pericia marcial y su nobleza incorruptible, esta energía se manifiesta como una protección casi sobrenatural, como si los Custodios estuvieran protegidos por la mano del Emperador. Las balas se desvían en el último momento, los golpes no logran acertar bien, e incluso los poderes psíquicos del oponente pueden desvanecerse antes de afectar a los Diez Mil.

- Las miniaturas en esta unidad tienen una salvación invulnerable de 4+.
- Cada vez que una miniatura en esta unidad vaya a perder una herida debido a una herida mortal, tira 1D6; con un 6 no pierde esa herida.

HIJAS DEL ABISMO

Pocos cazadores de psíquicos no autorizados y brujas xenos son tan letales como las Hermanas del Silencio. Su mera proximidad es un arma y un escudo contra esos adversarios, pues estas guerreras son inmunes al roce de la disformidad.

- Esta unidad no puede ser elegida como blanco de poderes psíquicos ni afectada por un poder psíquico.
- Cada vez que una unidad realice un chequeo psíquico, resta 1 al total por cada unidad con esta habilidad a 18" o menos de la unidad que realiza el chequeo (hasta un máximo de -3).
- Cada vez que una miniatura en esta unidad ataque a una unidad **PSÍQUICO** o **DAEMON** enemiga a 6" o menos de ella, suma 1 a la tirada para herir de dicho ataque.

KA'TAH MARCIAL

Si todas las unidades de tu ejército tienen la clave **ADEPTUS CUSTODES** (salvo unidades **ANATHEMA PSYKANA**, **AGENTE DEL IMPERIUM** y **SIN FACCIÓN**), y cada unidad de una hueste escudo está asignada a la misma hueste escudo, esta unidad puede usar la siguiente habilidad y se le aplican estas reglas.

Después de que ambos bandos hayan desplegado, pero antes de determinar quién jugará el primer turno, debes elegir una ka'tah marcial primaria, secundaria y terciaria de la lista de la derecha para que use tu ejército en esta batalla. Anótalo en secreto en tu hoja de ejército.

En cada una de tus fases de mando debes elegir una postura ka'tah para que esté activa para tu ejército, siempre y cuando te quede alguna disponible, . Cada vez que lo hagas, las unidades de tu ejército con esta habilidad se beneficiarán de ella hasta el inicio de tu siguiente fase de mando. Al elegir qué postura ka'tah está activa, se aplican las siguientes reglas:

- No puedes elegir una postura ka'tah más de una vez.
- Debes elegir primero una postura de tu ka'tah primaria, y no puedes elegir una postura de tu ka'tah terciaria hasta haber elegir una postura de tu ka'tah secundaria.
- Si eliges una postura de una ka'tah marcial distinta, no puedes elegir una postura de una ka'tah marcial anterior.

Ejemplo: *Todas las miniaturas del ejército de Rocío tienen la clave* **ADEPTUS CUSTODES**. *Ha elegido Rendax como su ka'tah primaria, Dacatarai como su ka'tah secundaria y Calistus como su ka'tah terciaria. En su primera fase de mando, elige que esté activa la postura 2 de Rendax.*

En su segunda fase de mando, puede elegir que esté activa la postura 1 de Rendax, o puede decidir que estén activas las posturas 1 o 2 de Dacatarai, pues había elegido antes una postura de su ka'tah primaria. No puede elegir una postura de Calistus, pues debe elegir una postura de su ka'tah secundaria antes de poder elegir una postura de su ka'tah terciaria. Decide que esté activa la postura 1 de Dacatarai.

En su tercera fase de mando, puede elegir que esté activa la postura 2 de Dacatarai, o puede decidir que estén activas las posturas 1 o 2 de Calistus, pues ya ha elegido antes una postura de su ka'tah secundaria. No puede elegir la postura 1 de Rendax, pues no puede elegir posturas de un ka'tah anterior. Decide que esté activa la postura 2 de Calistus.

En su cuarta fase de mando, debe elegir que esté activa la postura 1 de Calistus, pues es la única postura restante que puede elegir. Eso significa que en la quinta fase de mando no le quedará ninguna postura ka'tah disponible, por lo que no habrá ninguna activa.

CALISTUS

Calistus es el arte de mantener una lluvia de fuego incesante mientras se avanza hacia el enemigo.

Postura 1: Cuando esta unidad avanza, tira 1D6 adicional y descarta uno de los resultados.

Postura 2: Cuando esta unidad realiza un movimiento normal o avanza en tu fase de movimiento, en tu siguiente fase de disparo se considera que ha permanecido inmóvil.

CONSERVAI

Conservai enfatiza tener en cuenta la estrategia global por encima de la simple matanza de enemigos.

Postura 1: Esta unidad puede realizar una acción en un turno en que haya avanzado o retrocedido.

Postura 2: Mientras esta unidad realiza una acción, puede disparar sin que la acción fracase.

DACATARAI

Este agresivo estilo de lucha ha sido adaptado por los Custodes para enfrentarse a hordas que les superan en número ampliamente.

Postura 1: Cada vez que una unidad enemiga se agrupa o se consolida, si inicia ese movimiento en la zona de amenaza de esta unidad, resta 2" a la distancia que pueden moverse las miniaturas de la unidad enemiga en ese movimiento de agruparse o consolidar.

Postura 2: Cuando esta unidad combate, puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta que se resuelva el combate, suma 1 al atributo Ataques de las miniaturas en esta unidad, y el atributo Daño de las armas de combate con que van equipadas pasa a ser 1.

SALVUS

Los maestro del Salvus son tiradores de habilidad sobrehumana.

Postura 1: Suma 4" al atributo Alcance de las armas a distancia con que van equipadas las miniaturas en esta unidad.

Postura 2: Si esta unidad es **INFANTERÍA** y no avanza en tu fase de movimiento, en la siguiente fase de disparo sus miniaturas pueden disparar dos veces con las armas áureas (pág. 101) con que vayan equipadas siempre que no estén en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga.

RENDAX

Los expertos en Rendax son cazadores superlativos de monstruos y máquinas de guerra.

Postura 1: Cuando una miniatura en esta unidad ataca a una unidad **VEHÍCULO** o **MONSTRUO**, una tirada para impactar de 6 sin modificar hiere al blanco automáticamente.

Postura 2: Cuando una miniatura en esta unidad ataca en combate a una unidad **VEHÍCULO** o **MONSTRUO**, si esta unidad ha realizado una carga, ha sufrido una carga o ha realizado una intervención heroica este turno, suma 1 al atributo Fuerza de ese ataque.

KAPTARIS

Kaptaris está ideado para atrapar a las unidades enemigas en combate cerrado con los Custodes, donde esos guerreros de élite podrán eliminarles.

Postura 1: Cuando se realizar un ataque en combate contra esta unidad, la tirada para impactar no puede repetirse.

Postura 2: Si una unidad enemiga (que no sea **VEHÍCULO** o **MONSTRUO**) en la zona de amenaza de alguna unidad **INFANTERÍA** de tu ejército con esta habilidad es elegida para que retroceda, haz una tirada de desempate, sumando 1 a la tirada de tu oponente si su unidad puede **VOLAR**. Si ganas la tirada, la unidad enemiga no puede retroceder este turno.



La pericia marcial de Trajann Valoris se acerca a la de los antiguos Primarcas. Con el Hacha del Vigilante, puede partir en dos un Bruto Infernal del Caos de un solo golpe, o diezmar infantería enemiga con salvas de balas perforantes de su arma bólter integrada, llamada Grito del Águila.

TRAJANN VALORIS

9 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Trajann Valoris	6"	2+	2+	5	5	8	6	11	2+

Trajann Valoris está equipado con: Hacha del Vigilante; misericordia. Tu ejército solo puede incluir una miniatura **TRAJANN VALORIS**.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Hacha del Vigilante (disparo)	24"	Fuego rápido 1	5	-1	2	-
Hacha del Vigilante (combate)	Combate	Combate	x2	-3	3	-
Misericordia	Combate	Combate	Port.	-2	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.

HABILIDADES

Égida del Emperador, Ka'tah marcial (págs. 88-89)

Capitán General: Si tu ejército es veterano, esta miniatura debe ser el **SEÑOR DE LA GUERRA** de tu ejército. Si más de una miniatura de tu ejército tiene una regla similar, una de esas miniaturas debe ser tu **SEÑOR DE LA GUERRA**. Si esta miniatura es tu **SEÑOR DE LA GUERRA** y todas las unidades de tu ejército son **ADEPTUS CUSTODES** (salvo unidades **ANATHEMA PSYKANA**, **AGENTE DEL IMPERIUM** y **SIN FACCIÓN**), recibes 1 punto de mando adicional y esta miniatura gana 2 rasgos de Señor de la guerra en lugar de 1.

Comandante legendario (aura): Mientras una unidad **BÁSICA ADEPTUS CUSTODES** amiga está a 6" o menos de esta miniatura, cada vez que una de sus miniaturas ataque, repite las tiradas para impactar y para herir de 1.

Grillete del momento: Una vez por batalla, puedes hacer una de las siguientes cosas:

- Al final de la fase de combate, si hay unidades enemigas en la zona de amenaza de esta miniatura, puede volver a combatir.
- Al fallar una tirada de salvación por esta miniatura, el atributo Daño de ese ataque pasa a ser 0.
- Después de que combata una unidad enemiga, si esta miniatura es elegible para que combata, puedes combatir con ella a continuación.

Manto adamantino: Cada vez que esta miniatura vaya a perder una herida, tira 1D6; con 5+ no pierde esa herida.

CLAVES DE FACCIÓN: **IMPERIUM, ADEPTUS CUSTODES, <HUESTE ESCUDO>**
CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, CAPITÁN GENERAL, TRAJANN VALORIS**



Los Capitanes Escudo se cuentan entre los mejores guerreros del Imperium. Sin importar qué arma empleen, demuestran una maestría absoluta. Sus capacidades tácticas y estratégicas apenas tienen igual, y saben leer el flujo de la batalla de un solo vistazo para dirigir sus fuerzas en consecuencia.

CAPITÁN ESCUDO

6 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Capitán Escudo	6"	2+	2+	5	5	7	6	11	2+

Un Capitán Escudo está equipado con: lanza guardiana.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Espada centinela (disparo)	12"	Pistola 2	4	-1	2	-
Hacha castellana (disparo)	24"	Fuego rápido 1	4	-1	2	-
Lanza guardiana (disparo)	24"	Fuego rápido 1	4	-1	2	-
Espada centinela (combate)	Combate	Combate	+1	-3	2	-
Hacha castellana (combate)	Combate	Combate	+3	-2	2	-
Lanza guardiana (combate)	Combate	Combate	+2	-3	2	-
Misericordia	Combate	Combate	Port.	-2	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.

OTRO EQUIPO	HABILIDADES
Escudo praesidium	Suma 1 a las tiradas de salvación por armadura del portador.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a esta miniatura la lanza guardiana por una de las siguientes opciones: 1 espada centinela y 1 escudo praesidium; 1 hacha castellana.
- Si esta miniatura no está equipada con un escudo praesidium, puedes equiparla con 1 misericordia.

HABILIDADES

Égida del Emperador, Ka'tah marcial (págs. 88-89)

Guerrero inspirador (aura): Mientras una unidad **BÁSICA <HUESTE ESCUDO>** amiga está a 6" o menos de esta miniatura, cada vez que una de sus miniaturas ataque, repite las tiradas para impactar de 1.

CLAVES DE FACCIÓN: **IMPERIUM, ADEPTUS CUSTODES, <HUESTE ESCUDO>**
CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, GUARDIÁN, CAPITÁN ESCUDO**

CAPITÁN ESCUDO CON ARMADURA EXTERMINADOR ALLARUS — 7 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Capitán Escudo con armadura Exterminador Allarus	6"	2+	2+	5	5	8	6	11	2+

Un Capitán Escudo con armadura Exterminador Allarus está equipado con: lanza guardiana; lanzagranadas balistus.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Hacha castellana (disparo)	24"	Fuego rápido 1	4	-1	2	-
Lanza guardiana (disparo)	24"	Fuego rápido 1	4	-1	2	-
Lanzagranadas balistus	18"	Asalto 1D3	5	-3	1	Área.
Hacha castellana (combate)	Combate	Combate	+3	-2	2	-
Lanza guardiana (combate)	Combate	Combate	+2	-3	2	-
Misericordia	Combate	Combate	Port.	-2	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.

OPCIONES DE EQUIPO

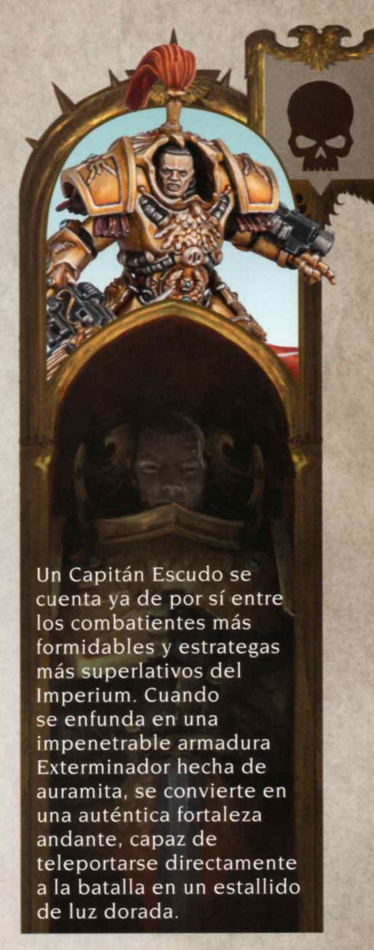
- Puedes cambiarle a esta miniatura la lanza guardiana por 1 hacha castellana.
- Puedes equipar a esta miniatura con 1 misericordia.

HABILIDADES

De luz dorada, **Égida del Emperador**, **Ka'tah marcial** (págs. 88-89)

Guerrero inspirador (aura): Mientras una unidad **BÁSICA <HUESTE ESCUDO>** amiga está a 6" o menos de esta miniatura, cada vez que una de sus miniaturas ataque, repite las tiradas para impactar de 1.

CLAVES DE FACCIÓN: **IMPERIUM, ADEPTUS CUSTODES, <HUESTE ESCUDO>**
CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, BALIZA DE TELEPORTACIÓN, EXTERMINADOR, ALLARUS, CAPITÁN ESCUDO**



Un Capitán Escudo se cuenta ya de por sí entre los combatientes más formidables y estrategas más superlativos del Imperium. Cuando se enfunda en una impenetrable armadura Exterminador hecha de auramita, se convierte en una auténtica fortaleza andante, capaz de teleportarse directamente a la batalla en un estallido de luz dorada.

CAPITÁN ESCUDO EN MOTO A REACCIÓN DAWNEAGLE — 9 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Capitán Escudo en moto a reacción Dawneagle	14"	2+	2+	5	6	9	6	11	2+

Un Capitán Escudo en moto a reacción Dawneagle está equipado con: bólter huracán; lanza de interceptor.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Bólter huracán	24"	Fuego rápido 6	4	0	1	-
Lanzador de salvas	24"	Pesada 1	8	-4	1D3+3	-
Lanza de interceptor	Combate	Combate	+2	-3	2	Suma 1 a las tiradas para herir con esta arma si el portador ha realizado un movimiento de carga o una intervención heroica este turno.
Misericordia	Combate	Combate	Port.	-2	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a esta miniatura el bólter huracán por 1 lanzador de salvas.
- Puedes equipar a esta miniatura con 1 misericordia.

HABILIDADES

Égida del Emperador, **Ka'tah marcial** (págs. 88-89)

Guerrero inspirador (aura): Mientras una unidad **BÁSICA <HUESTE ESCUDO>** amiga está a 6" o menos de esta miniatura, cada vez que una de sus miniaturas ataque, repite las tiradas para impactar de 1.

Vanguardia implacable: Cuando esta miniatura avance, no hagas tirada; suma 6" al atributo Movimiento de la miniatura hasta el final de la fase.

CLAVES DE FACCIÓN: **IMPERIUM, ADEPTUS CUSTODES, <HUESTE ESCUDO>**
CLAVES: **MOTORISTA, PERSONAJE, VOLAR, VERTUS, CAPITÁN ESCUDO**



Todos los Capitanes Escudo son guerreros decididos que no toleran impedimentos a su misión. Aquellos más veloces a la hora de tomar decisiones y actuar van a la guerra en motos a reacción Dawneagle, volando hacia el corazón de las fuerzas enemigas. Aunque puedan parecer arrogantes, su confianza se corresponde con su destreza.



Un Campeón de Filo es un arma viviente en manos del Emperador. Su rol es identificar la mayor amenaza del campo de batalla, ya sea un líder poderoso, una hueste de asesinos o una letal máquina de guerra, y a continuación emplear sus filos arqueotecnológicos y sus estilos de lucha especializados para asegurar su rápida y absoluta destrucción.

CAMPEÓN DE FILO

6 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Campeón de Filo	6"	2+	2+	5	5	7	6	11	3+

Un Campeón de Filo está equipado con: criptaespadas.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Criptaespadas	Al atacar con esta arma, elige uno de los siguientes perfiles para realizar cada ataque.					
- Behemor	Combate	Combate	+2	-4	2	Al atacar con este perfil a una unidad **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**, una tirada para impactar de 4+ sin modificar hiere al blanco automáticamente.
- Hurricanis	Combate	Combate	Port.	-1	1	Al atacar con este perfil, haz dos tiradas para impactar en lugar de una por cada ataque.
- Victus	Combate	Combate	+1	-4	3	Al atacar con este perfil a una unidad **PERSONAJE**, puedes repetir la tirada para herir.

HABILIDADES

Égida del Emperador, Ka'tah marcial (págs. 88-89)

Espadero consumado: Cuando esta miniatura es atacada en combate, una tirada para impactar de 1-3 sin modificar siempre se consideran un fallo. Suma 1 a las tiradas de salvación por armadura contra ataques de combate asignados a esta miniatura.

Inspiración marcial: Si una unidad **<HUESTE ESCUDO>** amiga declara una carga contra una unidad enemiga en la zona de amenaza de esta unidad, suma 1 a la tirada de carga de dicha unidad.

Legado de combate: Al inicio de la fase de combate, si hay unidades enemigas en la zona de amenaza de esta miniatura, puede ser la primera en combatir en esa fase. Esta miniatura es elegible para hacer una intervención heroica si está a 6" o menos en horizontal y 5" en vertical de una unidad enemiga. Podrá mover hasta 6" cuando haga una intervención heroica siempre que acabe ese movimiento más cerca de la miniatura enemiga más cercana o en la zona de amenaza de una unidad **PERSONAJE** enemiga. El resto de reglas de intervenciones heroicas se siguen aplicando.

CLAVES DE FACCIÓN: **IMPERIUM, ADEPTUS CUSTODES, <HUESTE ESCUDO>**
CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, CAMPEÓN DE FILO**



El testarudo guerrero Valerian es relativamente nuevo en las filas Custodes, pero ya está marcado para la grandeza. Sus ansias por acabar con los enemigos del Emperador más allá de Terra es muy apreciada en estos días oscuros, y su lanza guardiana Gnosis ha abatido ya a incontables adversarios.

VALERIAN

7 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Valerian	6"	2+	2+	5	5	7	6	11	2+

Valerian está equipado con: Gnosis, misericordia. Tu ejército solo puede incluir una miniatura **VALERIAN**.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Gnosis (disparo)	24"	Fuego rápido 1	4	-1	2	-
Gnosis (combate)	Combate	Combate	+2	-4	2	Cuando se asigna un ataque de esta arma a una miniatura enemiga, esta no puede usar reglas para negar o ignorar las heridas que pierda.
Misericordia	Combate	Combate	Port.	-2	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.

HABILIDADES

Égida del Emperador, Ka'tah marcial (págs. 88-89)

Guerrero inspirador (aura): Mientras una unidad **BÁSICA <HUESTE ESCUDO>** amiga está a 6" o menos de esta miniatura, cada vez que una de sus miniaturas ataque, repite las tiradas para impactar de 1.

Héroe de la Puerta del León: Cuando esta miniatura es atacada, una tirada para impactar de 1-3 sin modificar siempre se consideran un fallo.

Laureles dorados: Una vez por ronda de batalla, puedes repetir una única tirada para impactar, para herir, de carga o de salvación realizada para esta miniatura.

CLAVES DE FACCIÓN: **IMPERIUM, ADEPTUS CUSTODES, <HUESTE ESCUDO>**
CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, GUARDIÁN, CAPITÁN ESCUDO, VALERIAN**

ALEYA

4 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Aleya	7"	2+	2+	3	3	5	5	9	3+

Aleya está equipada con: Somnus, misericordia. Tu ejército solo puede incluir una miniatura **ALEYA**.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Somnus	Combate	Combate	+3	-3	2	-
Misericordia	Combate	Combate	Port.	-2	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.

HABILIDADES

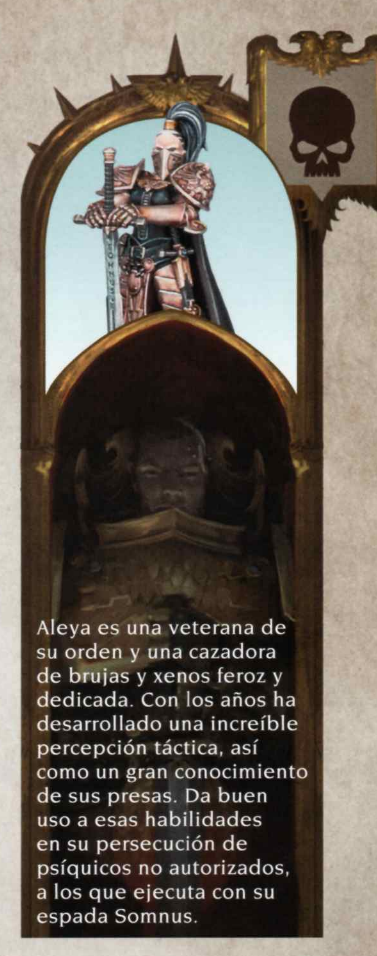
Hijas del abismo (pág. 88)

Capa lustrosa del vacío: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+.

Tácticas de cuadrilla (aura): Mientras una unidad **BÁSICA ANATHEMA PSYKANA** amiga está a 6" o menos de esta miniatura, cada vez que una de sus miniaturas ataque, repite las tiradas para herir de 1.

Espíritu tenaz: Al inicio de la fase de combate, si hay unidades enemigas en la zona de amenaza de esta miniatura, es la primera en combatir en esa fase. Además, si esta miniatura es eliminada en la fase de combate antes de haber sido elegida para combatir en esa fase, no la retires del juego; puede combatir después de que la unidad atacante haya terminado de atacar. Retira la miniatura del juego tras resolver sus ataques.

CLAVES DE FACCIÓN: **IMPERIUM, ANATHEMA PSYKANA**
CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, CABALLERA CENTURA, ALEYA**



Aleya es una veterana de su orden y una cazadora de brujas y xenos feroz y dedicada. Con los años ha desarrollado una increíble percepción táctica, así como un gran conocimiento de sus presas. Da buen uso a esas habilidades en su persecución de psíquicos no autorizados, a los que ejecuta con su espada Somnus.

CABALLERA CENTURA

3 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Caballera Centura	7"	2+	2+	3	3	5	4	9	3+

Una Caballera Centura está equipada con: espadón de verdugo.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Bólter artesanal	24"	Fuego rápido 1	4	-1	2	-
Lanzallamas buscabrujas	12"	Asalto 1D6	4	-1	1	Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente.
Espadón de verdugo	Combate	Combate	+2	-3	2	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a esta miniatura el espadón de verdugo por una de las siguientes opciones: 1 bólter artesanal; 1 lanzallamas buscabrujas.

HABILIDADES

Hijas del abismo (pág. 88)

Capa lustrosa del vacío: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+.

Tácticas de cuadrilla (aura): Mientras una unidad **BÁSICA ANATHEMA PSYKANA** amiga está a 6" o menos de esta miniatura, cada vez que una de sus miniaturas ataque, repite las tiradas para herir de 1.

CLAVES DE FACCIÓN: **IMPERIUM, ANATHEMA PSYKANA**
CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, CABALLERA CENTURA**



Las Caballeras Centuras son las líderes de las cuadrillas de Hermanas del Silencio y las guardianas de sus tradiciones. Se han ganado el respeto de sus Hermanas mediante años de servicio, una destreza marcial impecable, un poder inmenso como Nulas y un conocimiento enciclopédico sobre brujas y hechiceros.



Estos guerreros forman el núcleo de las compañías escudo, y cada uno de ellos es una fuerza destructiva aterradora comparable al enemigo más poderoso. Ya vayan armados con lanza guardiana o espada centinela, cada uno de sus disparos acierta con exactitud, y cada corte, estocada y bloqueo es una lección de esgrima.

GUARDIAS CUSTODIOS

7 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
3-10	Guardia Custodio	6"	2+	2+	5	5	3	3	11	2+

Si la unidad contiene 4-5 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 11**. Si la unidad contiene 6-8 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 18.** Si la unidad contiene 9 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 23**. Cada miniatura está equipada con: lanza guardiana.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Espada centinela (disparo)	12"	Pistola 2	4	-1	2	-
Lanza guardiana (disparo)	24"	Fuego rápido 1	4	-1	2	-
Espada centinela (combate)	Combate	Combate	+1	-3	2	-
Lanza guardiana (combate)	Combate	Combate	+2	-3	2	-
Misericordia	Combate	Combate	Port.	-2	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.

OTRO EQUIPO	HABILIDADES
Escudo praesidium	Suma 1 a las tiradas de salvación por armadura del portador.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a cualquier número de miniaturas la lanza guardiana por 1 espada centinela y 1 escudo praesidium.
- Cualquier número de miniaturas que no estén equipadas con escudos praesidium pueden equiparse con 1 misericordia cada una.

HABILIDADES

Égida del Emperador, Ka'tah marcial (págs. 88-89)

CLAVES DE FACCIÓN: **Imperium, Adeptus Custodes, <Hueste Escudo>**
CLAVES: **Infantería, Básica, Guardias Custodios**



Protegidas de la malevolencia de las brujas por su rara mutación antipsíquica, y escudadas de las balas y los filos enemigos por sus servoarmaduras, las Perseguidoras avanzan sin desfallecer hacia el corazón de la batalla. Sus bólteres retumban sin cesar, acabando con la vida de otro hereje con cada bala.

PERSEGUIDORAS

3 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
4-9	Perseguidora	7"	3+	3+	3	3	1	2	8	3+
1	Perseguidora Superiora	7"	3+	3+	3	3	1	3	9	3+

Si la unidad contiene 6 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 6**. Cada miniatura está equipada con: bólter.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-

HABILIDADES

Hijas del abismo (pág. 88)

CLAVES DE FACCIÓN: **Imperium, Anathema Psykana**
CLAVES: **Infantería, Básica, Perseguidoras**

PROTECTORES CUSTODIOS — 7 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
3-10	Protector Custodio	6"	2+	2+	5	5	3	4	11	2+

Si la unidad contiene 4-5 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 12**. Si la unidad contiene 6-8 miniaturas, tiene **Potencia de unidad 20**. Si la unidad contiene 9 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 25**. Cada miniatura está equipada con: lanza guardiana.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Hacha castellana (disparo)	24"	Fuego rápido 1	4	-1	2	-
Lanza guardiana (disparo)	24"	Fuego rápido 1	4	-1	2	-
Hacha castellana (combate)	Combate	Combate	+3	-2	2	-
Lanza guardiana (combate)	Combate	Combate	+2	-3	2	-
Misericordia	Combate	Combate	Port.	-2	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a cualquier número de miniaturas la lanza guardiana por 1 hacha castellana.
- Puedes equipar a cualquier número de miniaturas con 1 misericordia cada una.

HABILIDADES

Égida del Emperador, Ka'tah marcial (págs. 88-89)

Juramentos vinculantes: Cada vez que una miniatura en esta unidad vaya a perder una herida, tira 1D6; con un 6 no pierde esa herida.

Protectores: Mientras una unidad **Personaje <Hueste Escudo>** amiga está a 3" o menos de esta unidad, las unidades enemigas no pueden elegirla como blanco de ataques con armas a distancia.

CLAVES DE FACCIÓN: **Imperium, Adeptus Custodes, <Hueste Escudo>**
CLAVES: **Infantería, Básica, Protectores Custodios**



CUSTODIOS ALLARUS — 3 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1-6	Allarus Custodian	6"	2+	2+	5	5	4	4	11	2+

Aumenta en **+3** la **Potencia de unidad** de esta unidad por cada miniatura adicional que contenga. Cada miniatura está equipada con: lanza guardiana; lanzagranadas balistus.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Hacha castellana (disparo)	24"	Fuego rápido 1	4	-1	2	-
Lanza guardiana (disparo)	24"	Fuego rápido 1	4	-1	2	-
Lanzagranadas balistus	18"	Asalto 1D3	5	-3	1	Área.
Hacha castellana (combate)	Combate	Combate	+3	-2	2	-
Lanza guardiana (combate)	Combate	Combate	+2	-3	2	-
Misericordia	Combate	Combate	Port.	-2	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a cualquier número de miniaturas la lanza guardiana por 1 hacha castellana.
- Puedes equipar a cualquier número de miniaturas con 1 misericordia cada una.

HABILIDADES

De luz dorada, Égida del Emperador, Ka'tah marcial (págs. 88-89)

Matatiranos: Siempre que esta unidad se agrupe o consolide, todas sus miniaturas pueden mover hacia una miniatura **Personaje** enemiga en lugar de hacerlo hacia la miniatura enemiga más cercana, siempre y cuando una o más miniaturas de esta unidad terminen dicho movimiento en la zona de amenaza de dicha miniatura **Personaje** enemiga.

CLAVES DE FACCIÓN: **Imperium, Adeptus Custodes, <Hueste Escudo>**
CLAVES: **Infantería, Básica, Baliza de teleportación, Exterminador, Allarus, Custodios**



PRETOR VEXILUS

6 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Pretor Vexilus	6"	2+	2+	5	5	6	4	11	2+

Un Pretor Vexilus está equipado con: lanza guardiana; vexillum defensor.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Hacha castellana (disparo)	24"	Fuego rápido 1	4	-1	2	-
Lanza guardiana (disparo)	24"	Fuego rápido 1	4	-1	2	-
Hacha castellana (combate)	Combate	Combate	+3	-2	2	-
Lanza guardiana (combate)	Combate	Combate	+2	-3	2	-

OTRO EQUIPO	
Escudo praesidium	Suma 1 a las tiradas de salvación por armadura del portador.
Vexillum defensor	El portador tiene la siguiente habilidad de aura: "**Vexillum defensor (aura):** Las unidades **BÁSICA <HUESTE ESCUDO>** o **PERSONAJE <HUESTE ESCUDO>** amigas a 6" o menos de esta miniatura se benefician de cobertura ligera."
Vexillum imperius	El portador tiene la siguiente habilidad de aura: "**Vexillum imperius (aura):** Las unidades **BÁSICA <HUESTE ESCUDO>** o **PERSONAJE <HUESTE ESCUDO>** amigas a 6" o menos de esta miniatura suman 1 al atributo Ataques de sus miniaturas."
Vexillum magnífico	El portador tiene la siguiente habilidad de aura: "**Vexillum magnífico (aura):** Las unidades **BÁSICA <HUESTE ESCUDO>** o **PERSONAJE <HUESTE ESCUDO>** amigas a 6" o menos de esta miniatura se benefician de cobertura densa."

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a esta miniatura la lanza guardiana por una de las siguientes opciones: 1 escudo praesidium; 1 hacha castellana.
- Puedes cambiarle a esta miniatura el vexillum defensor por una de las siguientes opciones: 1 vexillum imperius; 1 vexillum magnífico.

HABILIDADES

Égida del Emperador, Ka'tah marcial (págs. 88-89)

Reliquia aquilana: Tu ejército solo puede incluir cada tipo de vexillum (p.ej., vexillum magnífico) una vez.

CLAVES DE FACCIÓN: **IMPERIUM, ADEPTUS CUSTODES, <HUESTE ESCUDO>**
CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, GUARDIÁN, PRETOR VEXILUS**



Los Pretores Vexilus son Custodios veteranos que reciben el incomparable privilegio de portar en batalla uno de los preciados vexilla de los Custodes. Estos inspiradores estandartes artesanales son más que meros iconos gloriosos: mediante tecnologías que transmiten información estratégica, algunos patrones de vexilla proyectan escudos de energía o emiten la luz del propio Emperador.



PRETOR VEXILUS CON ARMADURA EXTERMINADOR ALLARUS **7** POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Pretor Vexilus con armadura Exterminador Allarus	6"	2+	2+	5	5	7	4	11	2+

Un Pretor Vexilus con armadura Exterminador Allarus está equipado con: lanzagranadas balistus; vexillum defensor.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Lanzagranadas balistus	18"	Asalto 1D3	5	-3	1	Área.
Misericordia	Combate	Combate	Port.	-2	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.

OTRO EQUIPO	
Vexillum defensor	El portador tiene la siguiente habilidad de aura: "**Vexillum defensor (aura):** Las unidades **BÁSICA <HUESTE ESCUDO>** o **PERSONAJE <HUESTE ESCUDO>** amigas a 6" o menos de esta miniatura se benefician de cobertura ligera."
Vexillum imperius	El portador tiene la siguiente habilidad de aura: "**Vexillum imperius (aura):** Las unidades **BÁSICA <HUESTE ESCUDO>** o **PERSONAJE <HUESTE ESCUDO>** amigas a 6" o menos de esta miniatura suman 1 al atributo Ataques de sus miniaturas."
Vexillum magnífico	El portador tiene la siguiente habilidad de aura: "**Vexillum magnífico (aura):** Las unidades **BÁSICA <HUESTE ESCUDO>** o **PERSONAJE <HUESTE ESCUDO>** amigas a 6" o menos de esta miniatura se benefician de cobertura densa."

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes equipar a esta miniatura con 1 misericordia.
- Puedes cambiarle a esta miniatura el vexillum defensor por una de las siguientes opciones: 1 vexillum imperius; 1 vexillum magnífico.

HABILIDADES

De luz dorada, Égida del Emperador, Ka'tah marcial (págs. 88-89)

Reliquia aquilana: Tu ejército solo puede incluir cada tipo de vexillum (p.ej., vexillum magnífico) una vez.

CLAVES DE FACCIÓN: **IMPERIUM, ADEPTUS CUSTODES, <HUESTE ESCUDO>**
CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, BALIZA DE TELEPORTACIÓN, EXTERMINADOR, ALLARUS, PRETOR VEXILUS**



El deber de todo Pretor Vexilus es resistir en pie y firmemente, a fin de servir como inspiración a los fieles para que lleven a cabo grandes gestas heroicas. Los Vexilus en armadura Exterminador se convierten en un bastión de coraje, un faro indomable en torno al cual sus camaradas puedan replegarse.

VEXILLA

Los veteranos Pretores Vexilus portan con orgullo los vexilla de los Custodes. Un vexillum (plural vexilla) es un estandarte de los Custodios, rematado con el Aquila Imperial. La gloriosa visión del Aquila sobre un vexillum es un faro dorado de luz y verdad que inspira a todas las tropas del Imperium, y a la vez mengua a las fuerzas del enemigo, intimidado por tal exhibición de esplendor. Pocas imágenes en el Imperium son tan magníficas como los Adeptus Custodes marchando contra el corazón de una hueste enemiga, con su Pretor Vexilus alzando uno de estos bellos estandartes sagrados.

A los artesanos juramentados de la Torre Aquilana les lleva un siglo fabricar un único vexillum. Cuando lo terminan, es transportado entre procesiones de siervos artesanos, sacerdotes del Ministorum y servidores heráldicos hasta el Ojo Áureo, donde se guarda en un podio de estasis hasta que los Custodes lo necesitan. Los vexilla se fabrican para múltiples propósitos: algunos se hacen estrictamente para rituales ceremoniales, otros se desfilan en procesiones incesantes alrededor del Palacio Imperial, y muchos contienen tecnologías para su uso en batalla. Estos últimos pueden proyectar un conjunto de códigos en ciclo constante, que transmiten información estratégica y ayudan a la coordinación. Algunos llevan integradas balizas de teleportación, que permiten a guerreros Custodes, Dreadnoughts e incluso Land Raiders teleportarse al campo de batalla en torno al vexillum con una precisión increíble.

Los vexilla usados en batalla se dividen en varios patrones. Estos incluyen el Vexillum imperius, que aporta una inmensa fuerza a los Custodes cercanos por misteriosos medios psicológicos o criptotecnológicos que nadie comprende con exactitud. El Vexillum defensor está equipado con un generador de campo refractor, y escuda a los Custodes dentro de su alcance ante el fuego enemigo. Para los ignorantes, cuando el campo refractor emite un brillo al ser impactado por disparos, parece como si el propio Emperador estuviese salvaguardando a sus tropas. El vexillum magnífico incorpora fluctuadores fotofantasmales y psicoamplificadores, que queman los nervios oculares del enemigo y reducen sus pensamientos a esquirlas fractales. Estos se portan en la primera línea de un ataque, y vuelven ineficientes incluso a los defensores más atrincherados.



Estos enormes andadores de combate están pilotados por héroes caídos hace siglos que se mantienen con vida por tecnologías irreemplazables. Equipados con armas capaces de derretir blindaje y despedazar infantería, los Dreadnoughts Desprecio Venerables infligen daños terribles y están protegidos por escudos atománticos y protocolos de autorreparación.

DREADNOUGHT DESPRECIO VENERABLE 8 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Dreadnought Desprecio Venerable	9"	2+	2+	7	7	9	5	11	2+

Un Dreadnought Desprecio Venerable está equipado con: cañón de fusión; combi-bólter; arma de combate de Dreadnought.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañón de asalto modelo Kheres	24"	Pesada 6	7	-1	1	-
Cañón de fusión	24"	Pesada 2	8	-4	1D6	Los ataques de esta arma contra unidades a la mitad de su alcance o más cerca tienen un atributo Daño de 1D6+2.
Combi-bólter	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	-
Arma de combate de Dreadnought	Combate	Combate	x2	-3	3	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes cambiarle a esta miniatura el cañón de fusión por 1 cañón de asalto modelo Kheres.

HABILIDADES

Antiguo inflexible: Cada vez que esta miniatura vaya a perder una herida, tira 1D6: con un 6, no pierde esa herida.

Escudo atomántico: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+.

Explosión: Cuando esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 antes de retirarla del juego; con un 6 explota, y cada unidad a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Guardián eterno: Cada vez que se asigne un ataque a esta miniatura, resta 1 al atributo Daño de ese ataque (hasta un mínimo de 1).

CLAVES DE FACCIÓN: **Imperium, Adeptus Custodes, <Hueste Escudo>**
CLAVES: **Vehículo, Básica, Dreadnought, Dreadnought Desprecio Venerable**



El modo más seguro de acabar con la amenaza de una bruja es separarle la cabeza del cuerpo. Tal es la doctrina de las Acechadoras, que recorren el campo de batalla antes de cargar frontalmente contra sus presas, manejando espadones de verdugo que cortan el aire en un cántico de muerte.

ACECHADORAS 3 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
4-9	Acechadora	7"	3+	3+	3	3	1	2	8	3+
1	Acechadora Superiora	7"	3+	3+	3	3	1	3	9	3+

Si la unidad contiene 6 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 6**. Cada miniatura está equipada con: espadón de verdugo.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Espadón de verdugo	Combate	Combate	+2	-3	2	-

HABILIDADES

Hijas del abismo (pág. 88)

CLAVES DE FACCIÓN: **Imperium, Anathema Psykana**
CLAVES: **Infantería, Básica, Acechadoras**

PRETORES VERTUS

12 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
3-6	Pretor Vertus	14"	2+	2+	5	6	5	4	11	2+

Aumenta en **+4** la **Potencia de unidad** de esta unidad por cada miniatura adicional que contenga. Cada miniatura está equipada con: bólter huracán; lanza de interceptor.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Bólter huracán	24"	Fuego rápido 6	4	0	1	-
Lanzador de salvas	24"	Pesada 1	8	-4	1D3+3	-
Lanza de interceptor	Combate	Combate	+2	-3	2	Suma 1 a las tiradas para herir con esta arma si el portador ha realizado un movimiento de carga o una intervención heroica este turno.
Misericordia	Combate	Combate	Port.	-2	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.

OPCIONES DE EQUIPO

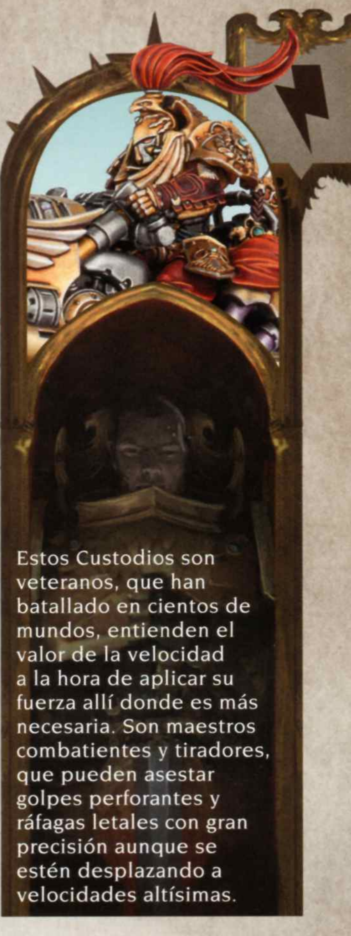
- Puedes cambiarle a cualquier número de miniaturas el bólter huracán por 1 lanzador de salvas.
- Puedes equipar a cualquier número de miniaturas con 1 misericordia cada una.

HABILIDADES

Égida del Emperador, **Ka'tah marcial** (págs. 88-89)

Vanguardia implacable: Cuando esta unidad avance, no hagas tirada; suma 6" al atributo Movimiento de sus miniaturas hasta el final de la fase.

CLAVES DE FACCIÓN: **IMPERIUM, ADEPTUS CUSTODES, <HUESTE ESCUDO>**
CLAVES: **MOTORISTA, BÁSICA, VOLAR, VERTUS, PRETORES**



Estos Custodios son veteranos, que han batallado en cientos de mundos, entienden el valor de la velocidad a la hora de aplicar su fuerza allí donde es más necesaria. Son maestros combatientes y tiradores, que pueden asestar golpes perforantes y ráfagas letales con gran precisión aunque se estén desplazando a velocidades altísimas.

BUSCABRUJAS

3 POTENCIA

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
4-9	Buscabrujas	7"	3+	3+	3	3	1	2	8	3+
1	Buscabrujas Superiora	7"	3+	3+	3	3	1	3	9	3+

Si la unidad contiene 6 o más miniaturas, tiene **Potencia de unidad 6**. Cada miniatura está equipada con: lanzallamas buscabrujas.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Lanzallamas buscabrujas	12"	Asalto 1D6	4	-1	1	Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente.

HABILIDADES

Hijas del abismo (pág. 88)

Cuadrilla de buscadoras: Al inicio de la primera ronda de batalla, antes de que empiece el primer turno, esta unidad, o el **TRANSPORTE ANATHEMA PSYKANA** en el que está embarcada, puede hacer un movimiento normal de hasta 6" como si fuera tu fase de movimiento. Esta unidad debe terminar dicho movimiento a más de 9" de toda miniatura enemiga. Si ambos jugadores tienen unidades que puedan hacer esto, el jugador que juegue el primer turno mueve a sus unidades en primer lugar.

CLAVES DE FACCIÓN: **IMPERIUM, ANATHEMA PSYKANA**
CLAVES: **INFANTERÍA, BÁSICA, BUSCABRUJAS**



Portando lanzallamas santificados, las Buscabrujas recorren tanto corredores laberínticos como trincheras enfangadas para dar caza a brujos herejes. Usan sus capacidades nulificadoras para contrarrestar los poderes psíquicos que hacen tan letales a esas presas y, a continuación, las inmolan mediante una rugiente deflagración de llamas.



Los Land Raiders son fortalezas móviles con armamento pesado. Dotados de un blindaje de adamantio hiperrobusto y un arsenal temible, entre ellos y su cargamento de guerreros Custodes pueden cambiar las tornas de un conflicto de un plumazo, y su espíritu máquina es tan potente que pueden seguir luchando aunque su tripulación muera.

LAND RAIDER VENERABLE — 15 POTENCIA

Algunos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se muestra a continuación:

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Land Raider Venerable (9+ heridas restantes)	10"	6+	2+	8	8	16	6	11	2+
	Land Raider Venerable (5-8 heridas restantes)	5"	6+	3+	8	8	N/A	1D6	11	2+
	Land Raider Venerable (1-4 heridas restantes)	3"	6+	4+	8	8	N/A	1	11	2+

Un Land Raider Venerable está equipado con: bólter pesado doble; 2 cañones láser dobles.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Bólter pesado doble	36"	Pesada 6	5	-1	2	-
Bólter tormenta	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	-
Cañón láser doble	48"	Pesada 2	9	-3	1D6	-
Misil cazador-asesino	48"	Pesada 1	10	-2	1D6	El portador solo puede disparar cada misil cazador-asesino con que esté equipado una vez por batalla.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes equipar a esta miniatura con 1 misil cazador-asesino.
- Puedes equipar a esta miniatura con 1 bólter tormenta.

HABILIDADES

Antiguo inflexible: Cada vez que esta miniatura vaya a perder una herida, tira 1D6: con un 6, no pierde esa herida.

Explosión: Cuando este transporte es eliminado, tira 1D6 antes de que las miniaturas embarcadas desembarquen y antes de retirarlo del juego; con un 6 explota, y cada unidad a 6" o menos de él sufre 1D6 heridas mortales.

TRANSPORTE

Esta miniatura puede transportar hasta 5 miniaturas **INFANTERÍA <HUESTE ESCUDO>**.

CLAVES DE FACCIÓN: **IMPERIUM, ADEPTUS CUSTODES, <HUESTE ESCUDO>**
CLAVES: **VEHÍCULO, TRANSPORTE, ESPÍRITU MÁQUINA, PANTALLA DE HUMO, LAND RAIDER VENERABLE**



Los Rhinos de la Sororidad Silenciosa son más que transportes de tropas blindados. Muchos han servido al Imperium durante cientos o incluso miles de años. Se trata de vehículos muy duraderos con amplia capacidad de carga y motores potentes, capaces de llevar a las Hermanas a salvo hasta el frente más disputado.

RHINO DEL ANATHEMA PSYKANA — 4 POTENCIA

Algunos atributos de esta miniatura cambian a medida que sufre daño, como se muestra a continuación:

Nº	Nombre	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
1	Rhino del Anathema Psykana (6+ heridas restantes)	12"	6+	3+	6	7	10	3	8	3+
	Rhino del Anathema Psykana (3-5 heridas restantes)	6"	6+	4+	6	7	N/A	1D3	8	3+
	Rhino del Anathema Psykana (1-2 heridas restantes)	3"	6+	5+	6	7	N/A	1	8	3+

Un Rhino del Anathema Psykana está equipado con: bólter tormenta.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Bólter tormenta	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	-
Misil cazador-asesino	48"	Pesada 1	10	-2	1D6	El portador solo puede disparar cada misil cazador-asesino con que esté equipado una vez por batalla.

OPCIONES DE EQUIPO

- Puedes equipar a esta miniatura con 1 misil cazador-asesino.

HABILIDADES

Explosión: Cuando este transporte es eliminado, tira 1D6 antes de que las miniaturas embarcadas desembarquen y antes de retirarlo del juego; con un 6 explota, y cada unidad a 6" o menos de él sufre 1D3 heridas mortales.

Transporte dedicado del Anathema Psykana: En lugar de seguir las reglas normales de un destacamento en cuanto a espacios de rol en batalla para Transportes dedicados (ver Libro básico de Warhammer 40,000), puedes incluir una de estas unidades por cada unidad **INFANTERÍA ANATHEMA PSYKANA** en ese destacamento.

TRANSPORTE

Esta miniatura puede transportar hasta 10 miniaturas **INFANTERÍA ANATHEMA PSYKANA**

CLAVES DE FACCIÓN: **IMPERIUM, ANATHEMA PSYKANA**
CLAVES: **VEHÍCULO, TRANSPORTE, PANTALLA DE HUMO, RHINO**

PERFILES DE ARMAS

A continuación encontrarás los perfiles de todas las armas con las que pueden equiparse las miniaturas **ADEPTUS CUSTODES** y **ANATHEMA PSYKANA**. Ten en cuenta que algunas armas tienen la habilidad Área, que se detalla en el Libro básico de Warhammer 40,000.

ARMAS ÁUREAS

Algunas reglas hacen referencia a armas áureas. Un arma áurea es cualquier arma de la siguiente lista, o cualquier Reliquia que reemplace una de esas armas:

- Espada centinela
- Gnosis
- Hacha castellana
- Hacha del Vigilante
- Lanza guardiana

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
Bólter artesanal	24"	Fuego rápido 1	4	-1	2	-
Bólter huracán	24"	Fuego rápido 6	4	0	1	-
Bólter pesado doble	36"	Pesada 6	5	-1	2	-
Bólter tormenta	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	-
Cañón de asalto modelo Kheres	24"	Pesada 6	7	-1	1	-
Cañón de fusión	24"	Pesada 2	8	-4	1D6	Los ataques de esta arma contra unidades a la mitad de su alcance o más cerca tienen un atributo Daño de 1D6+2.
Cañón láser doble	48"	Pesada 2	9	-3	1D6	-
Combi-bólter	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	-
Espada centinela (disparo)	12"	Pistola 2	4	-1	2	-
Gnosis (disparo)	24"	Fuego rápido 1	4	-1	2	-
Hacha castellana (disparo)	24"	Fuego rápido 1	4	-1	2	-
Hacha del Vigilante (disparo)	24"	Fuego rápido 1	5	-1	2	-
Lanza guardiana (disparo)	24"	Fuego rápido 1	4	-1	2	-
Lanzador de salvas	24"	Pesada 1	8	-4	1D3+3	-
Lanzagranadas balistus	18"	Asalto 1D3	5	-3	1	Área.
Lanzallamas buscabrujas	12"	Asalto 1D6	4	-1	1	Los ataques de esta arma impactan al blanco automáticamente.
Misil cazador-asesino	48"	Pesada 1	10	-2	1D6	El portador solo puede disparar cada misil cazador-asesino con que esté equipado una vez por batalla.

ARMAS DE COMBATE	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Arma de combate de Dreadnought	Combate	Combate	x2	-3	3	-
Criptaespadas	Al atacar con esta arma, elige uno de los siguientes perfiles para realizar cada ataque.					
- Behemor	Combate	Combate	+2	-4	2	Al atacar con este perfil a una unidad **MONSTRUO** o **VEHÍCULO**, una tirada para impactar de 4+ sin modificar hiere al blanco automáticamente.
- Hurricanis	Combate	Combate	Port.	-1	1	Al atacar con este perfil, haz dos tiradas para impactar en lugar de una por cada ataque.
- Victus	Combate	Combate	+1	-4	3	Al atacar con este perfil a una unidad **PERSONAJE**, puedes repetir la tirada para herir.
Hacha castellana (combate)	Combate	Combate	+3	-2	2	-
Hacha del Vigilante (combate)	Combate	Combate	x2	-3	3	-
Espada centinela (combate)	Combate	Combate	+1	-3	2	-
Espadón de verdugo	Combate	Combate	+2	-3	2	-
Gnosis (combate)	Combate	Combate	+2	-4	2	Cuando se asigna un ataque de esta arma a una miniatura enemiga, esta no puede usar reglas para negar o ignorar las heridas que pierda.
Lanza de interceptor	Combate	Combate	+2	-3	2	Suma 1 a las tiradas para herir con esta arma si el portador ha realizado un movimiento de carga o una intervención heroica este turno.
Lanza guardiana (combate)	Combate	Combate	+2	-3	2	-
Misericordia	Combate	Combate	Port.	-2	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.
Somnus	Combate	Combate	+3	-3	2	-

VALORES EN PUNTOS

Puedes usar esta sección para determinar el valor en puntos (ptos.) de cada unidad de tu ejército. Cada entrada lista el tamaño de unidad (cuántas miniaturas pueden formarla) y cuántos puntos cuesta la unidad. Si una entrada tiene un coste de unidad de "*X* ptos./mini.", el coste de la unidad será de *X* puntos por cada miniatura que la forme. También deberás sumar el coste en puntos de las armas y equipo que aparezcan listados en la entrada de esa unidad (las armas y equipo que no estén listados no tienen coste adicional).

 C.G.

Aleya (pág. 93)
Tamaño de unidad .... 1 miniatura
Coste de unidad .... 75 ptos.

Caballera Centura (pág. 93)
Tamaño de unidad .... 1 miniatura
Coste de unidad .... 50 ptos.
- Espadón de verdugo .... +5 ptos.

Campeón de Filo (pág. 92)
Tamaño de unidad .... 1 miniatura
Coste de unidad .... 110 ptos.

Capitán Escudo (pág. 90)
Tamaño de unidad .... 1 miniatura
Coste de unidad .... 110 ptos.
- Escudo praesidium .... +10 ptos.
- Misericordia .... +5 ptos.

Capitán Escudo con armadura Exterminador Allarus (pág. 91)
Tamaño de unidad .... 1 miniatura
Coste de unidad .... 125 ptos.
- Misericordia .... +5 ptos.

Capitán Escudo en moto a reacción Dawneagle (pág. 91)
Tamaño de unidad .... 1 miniatura
Coste de unidad .... 170 ptos.
- Lanzador de salvas .... +5 ptos.
- Misericordia .... +5 ptos.

Trajann Valoris (pág. 90)
Tamaño de unidad .... 1 miniatura
Coste de unidad .... 170 ptos.

Valerian (pág. 92)
Tamaño de unidad .... 1 miniatura
Coste de unidad .... 140 ptos.

Capitán Comandante (pág. 64)
- Maestro de posturas .... +25 ptos.
- Raudo como el águila .... +15 ptos.
- Ejemplar inspiracional .... +15 ptos.
- Perdición de abominaciones.. +15 ptos.
- Destructor imparable .... +10 ptos.
- Desafiante hasta el final .... +20 ptos.
- Conquistador feroz .... +15 ptos.
- Cazador incesante .... +20 ptos.
- La punta de la lanza .... +15 ptos.

TROPAS

Guardias Custodios (pág. 94)
Tamaño de unidad .... 3-10 miniaturas
Coste de unidad .... 45 ptos./mini
- Escudo praesidium .... +10 ptos.
- Misericordia .... +3 ptos.

Perseguidoras (pág. 94)
Tamaño de unidad .... 5-10 miniaturas
Coste de unidad .... 12 ptos./mini

ÉLITE

Acechadoras (pág. 98)
Tamaño de unidad .... 5-10 miniaturas
Coste de unidad .... 14 ptos./mini

Custodios Allarus (pág. 95)
Tamaño de unidad .... 1-6 miniaturas
Coste de unidad .... 65 ptos./mini
- Misericordia .... +3 ptos.

Dreadnought Desprecio Venerable (pág. 98)
Tamaño de unidad .... 1 miniatura
Coste de unidad .... 155 ptos.

Pretor Vexilus (pág. 96)
Tamaño de unidad .... 1 miniatura
Coste de unidad .... 105 ptos.

Pretor Vexilus con armadura Exterminador Allarus (pág. 97)
Tamaño de unidad .... 1 miniatura
Coste de unidad .... 115 ptos.
- Misericordia .... +5 ptos.

Protectores Custodios (pág. 95)
Tamaño de unidad .... 3-10 miniaturas
Coste de unidad .... 50 ptos./mini
- Misericordia .... +3 ptos.

ATAQUE RÁPIDO

Buscabrujas (pág. 99)
Tamaño de unidad .... 5-10 miniaturas
Coste de unidad .... 14 ptos./mini

Pretores Vertus (pág. 99)
Tamaño de unidad .... 3-6 miniaturas
Coste de unidad .... 85 ptos./mini
- Lanzador de salvas .... +5 ptos.
- Misericordia .... +3 ptos.

APOYO PESADO

Land Raider Venerable (pág. 100)
Tamaño de unidad .... 1 miniatura
Coste de unidad .... 285 ptos.
- Bólter tormenta .... +5 ptos.
- Misil cazador-asesino .... +5 ptos.

TRANSPORTE DEDICADO

Rhino del Anathema Psykana (pág. 100)
Tamaño de unidad .... 1 miniatura
Coste de unidad .... 75 ptos.
- Misil cazador-asesino .... +5 ptos.

ADEPTUS CUSTODES

HQ

Aleya
Unit size .... 1 model
Unit cost .... 75 pts

Blade Champion
Unit size .... 1 model
Unit cost .... 120 pts

Knight-Centura
Unit size .... 1 model
Unit cost .... 50 pts
- Executioner greatblade .... +5 pts

Shield-Captain
Unit size .... 1 model
Unit cost .... 105 pts
- Praesidium shield .... +10 pts

Shield-Captain in Allarus Terminator Armour
Unit size .... 1 model
Unit cost .... 115 pts

Shield-Captain on Dawneagle Jetbike
Unit size .... 1 model
Unit cost .... 160 pts
- Salvo launcher .... +5 pts

Trajann Valoris
Unit size .... 1 model
Unit cost .... 160 pts

Valerian
Unit size .... 1 model
Unit cost .... 130 pts

TROOPS

Custodian Guard
Unit size .... 3-10 models
Unit cost .... 45 pts/model
- Praesidium shield .... +5 pts

Prosecutors
Unit size .... 5-10 models
Unit cost .... 12 pts/model

ELITES

Allarus Custodians
Unit size .... 1-6 models
Unit cost .... 60 pts/model

Custodian Wardens
Unit size .... 3-10 models
Unit cost .... 50 pts/model

Venerable Contemptor Dreadnought
Unit size .... 1 model
Unit cost .... 155 pts

Vexilus Praetor
Unit size .... 1 model
Unit cost .... 105 pts

Vexilus Praetor in Allarus Terminator Armour
Unit size .... 1 model
Unit cost .... 115 pts

Vigilators
Unit size .... 5-10 models
Unit cost .... 14 pts/model

FAST ATTACK

Vertus Praetors
Unit size .... 3-6 models
Unit cost .... 80 pts/model
- Salvo launcher .... +5 pts

Witchseekers
Unit size .... 5-10 models
Unit cost .... 14 pts/model

HEAVY SUPPORT

Venerable Land Raider
Unit size .... 1 model
Unit cost .... 265 pts
- Hunter-killer missile .... +5 pts
- Storm bolter .... +5 pts

DEDICATED TRANSPORT

Anathema Psykana Rhino
Unit size .... 1 model
Unit cost .... 75 pts
- Hunter-killer missile .... +5 pts

Designer's Note: *While many units have Misericordias as an option, they no longer carry an additional points cost, and the points value of this item should be considered to be built into the cost of the models that can be equipped with one.*

Captain-Commander
Master of the Stances .... +25 pts
Swift as the Eagle .... +15 pts
Inspirational Exemplar .... +15 pts
Bane of Abominations .... +15 pts
Unstoppable Destroyer .... +10 pts
Defiant to the Last .... +20 pts
Fierce Conqueror .... +15 pts
Ceaseless Hunter .... +20 pts
Tip of the Spear .... +15 pts

GLOSARIO

A continuación tienes un glosario con varios términos usados en este codex.

Arma áurea (pág. 101): Un arma áurea es un arma de la siguiente lista, o una Reliquia que reemplace una de esas armas: espada centinela; Gnosis; hacha castellana; Hacha del Vigilante; lanza guardiana.

Artefactos de las criptas (pág. 83): Reliquias de Cruzada disponibles si has declarado Magisterium Lex Ultima.

Capitán Comandante (pág. 64): Una mejora que puede aplicarse a miniaturas **CAPITÁN ESCUDO** (salvo personajes con nombre).

Deshonor (pág. 81): Efectos adversos para tu fuerza de Cruzada si declaras Magisterium Lex Ultima y abandonas un empeño.

Destacamento Adeptus Custodes (pág. 52): Un destacamento en un ejército veterano que solo incluye unidades con la clave **ADEPTUS CUSTODES** (salvo miniaturas con las claves **ANATHEMA PSYKANA**, **AGENTE DEL IMPERIUM** o **SIN FACCIÓN**).

Destacamento Anathema Psykana (pág. 52): Un destacamento en un ejército veterano que solo incluye unidades con la clave **ANATHEMA PSYKANA** (salvo miniaturas con las claves **VALERIAN**, **AGENTE DEL IMPERIUM** o **SIN FACCIÓN**).

Empeño (pág. 78): Una colección de imperativos, recompensas de empeño y deshonores si declaras Magisterium Lex Ultima.

Estilo de lucha Hueste Escudo (pág. 53): Habilidad de los destacamentos **ADEPTUS CUSTODES**. La obtienen las miniaturas **<HUESTE ESCUDO>** según la hueste escudo a la que están asignados, si todas las miniaturas de ese destacamento asignadas a una hueste escudo están asignadas a la misma hueste escudo.

Imperativos (pág. 79): Objetivos de Cruzada que debes cumplir a lo largo de una serie de batallas si has declarado Magisterium Lex Ultima.

Ka'tah marcial (pág. 89): Una habilidad que tienen las miniaturas Adeptus Custodes y que pueden usar si todas las miniaturas de tu ejército tienen la clave **ADEPTUS CUSTODES** (salvo miniaturas con las claves **ANATHEMA PSYKANA**, **AGENTE DEL IMPERIUM** o **SIN FACCIÓN**), y todas las unidades están asignadas a la misma hueste escudo.

Magisterium Lex Ultima (pág. 78): Reglas de Cruzada disponibles para fuerzas de Cruzada que incluyen a **TRAJANN VALORIS** o alguna unidad **CAPITÁN ESCUDO**.

Objetivos secundarios de Adeptus Custodes y Anathema Psykana (pág. 71): Objetivos secundarios adicionales que pueden usarse en ciertos packs de misiones de juego equilibrado si todos los destacamentos de tu ejército son destacamentos **ADEPTUS CUSTODES** o **ANATHEMA PSYKANA**.

Postura ka'tah (pág. 89): Diferentes habilidades disponibles mediante Ka'tah marcial.

Puedes cambiarle a cualquier número de miniaturas el Arma A por 1 Arma B: Cuando se ejercita esta opción para una unidad, la cantidad de miniaturas que elijas de esa unidad que están equipadas con el Arma A pueden reemplazar dicha arma por el Arma B. Es válido que solo algunas de las miniaturas de esa unidad reemplacen su arma y otras no.

Recompensas de empeño (pág. 80): Bonificadores de Cruzada que puedes obtener al declarar Magisterium Lex Ultima y cumplir imperativos.

Reliquia de Terra (pág. 68): Un tipo de Reliquia que puede asignarse a miniaturas **PERSONAJE ADEPTUS CUSTODES**.

Reliquia de la Vigilia (pág. 70): Un tipo de Reliquia que puede asignarse a miniaturas **PERSONAJE ANATHEMA PSYKANA**.



REFERENCIA

A continuación tienes un resumen por puntos de varias reglas de Adeptus Custodes y Anathema Psykana.

CALISTUS (PÁG. 89)
- Postura 1: Cuando esta unidad avanza, tira 1D6 adicional y descarta uno de los resultados.
- Postura 2: Cuando esta unidad realiza un movimiento normal o avanza, en tu siguiente fase de disparo se considera que ha permanecido inmóvil.

CLAVE **<HUESTE ESCUDO>** (PÁG. 88)
- Cuando incluyes una unidad con la clave **<HUESTE ESCUDO>**, designa a qué hueste escudo está asignada.
- Sustituye toda mención de la clave **<HUESTE ESCUDO>** en la hoja de datos de esa unidad por el nombre de la hueste escudo elegida.
- Un destacamento no puede incluir unidades de dos huestes escudo distintas.

CONSERVAI (PÁG. 89)
- Postura 1: Esta unidad puede avanzar o retroceder y aun así realizar acciones.
- Postura 2: Mientras esta unidad realiza una acción, puede disparar sin que la acción fracase.

DACATARAI (PÁG. 89)
- Postura 1: Resta 2" al movimiento de agruparse o consolidar de una unidad enemiga si empieza el movimiento en la zona de amenaza de esta unidad.
- Postura 2: Cuando la unidad combate, puedes sumar 1 a su atributo Ataques pero su atributo Daño pasa a ser 1.

DE LUZ DORADA (PÁG. 88)
- Durante el despliegue, puedes desplegar esta unidad en una cámara teleportarium en lugar de en el campo de batalla.
- La unidad puede llegar durante el paso de refuerzos de una de tus fases de movimiento.
- Cuando llega la unidad, despliégala en el campo de batalla a más de 9" de toda miniatura enemiga.

ÉGIDA DEL EMPERADOR (PÁG. 88)
- La miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.
- Cada vez que la miniatura vaya a perder una herida debido a una herida mortal, tira 1D6; con un 6 no pierde esa herida.

HABILIDADES DE DESTACAMENTO ADEPTUS CUSTODES (PÁG. 52)
- Estos destacamentos ganan las habilidades Hueste de héroes, Legión del Emperador y Vigilantes del trono.
- Las unidades **ADEPTUS CUSTODES** ganan la habilidad Estilo de lucha Hueste escudo (pág. 53).
- Las unidades **INFANTERÍA ADEPTUS CUSTODES** y unidades de Tropas **ANATHEMA PSYKANA** ganan la habilidad Asegurar objetivo (ver Libro básico de Warhammer 40,000).
- Las miniaturas **ADEPTUS CUSTODES** cuentan como una miniatura adicional al determinar el control de un marcador de objetivo.

HIJAS DEL ABISMO (PÁG. 88)
- La unidad no puede ser elegida como blanco ni afectada por poderes psíquicos.
- Resta 1 a los chequeos psíquicos por cada unidad con esta habilidad a 18" o menos (máx. -3).
- Cuando una miniatura en esta unidad ataca a una unidad **PSÍQUICO** o **DAEMON** a 6" o menos, suma 1 a la tirada para herir.

HUESTE DE HÉROES (PÁG. 52)
- Puedes incluir un máximo de uno de cada tipo de **CAPITÁN ESCUDO** en este destacamento.

KAPTARIS (PÁG. 89)
- Postura 1: Cuando se realizar un ataque en combate contra esta unidad, la tirada para impactar no puede repetirse.
- Postura 2: Si una unidad enemiga (que no sea **VEHÍCULO** o **MONSTRUO**) en la zona de amenaza de una unidad **INFANTERÍA** con esta habilidad quiere retroceder, haz una tirada de desempate, sumando 1 a la tirada de tu oponente si su unidad puede **VOLAR**. Si ganas, la unidad enemiga no puede retroceder.

KA'TAH MARCIAL (PÁG. 89)
- Tras desplegar, antes de determinar el primer turno, elige una ka'tah marcial primaria, secundaria y terciaria para que use tu ejército.
- Las ka'tah marciales son las siguientes: Calistus; Conservai; Dacatarai; Kaptaris; Rendax; Salvus.
- En cada fase de mando, puedes elegir una postura de ka'tah marcial para que pase a estar activa para tu ejército.
- No puedes elegir una misma postura más de una vez; debes elegir primero una postura de tu ka'tah primaria; no puedes elegir una postura de tu ka'tah terciaria hasta haber elegir una postura de tu ka'tah secundaria; no puedes elegir una postura de una ka'tah usada previament en la batalla.

LEGIÓN DEL EMPERADOR (PÁG. 52)
- No puedes incluir más unidades de Tropas **ANATHEMA PSYKANA** que unidades de Tropas **ADEPTUS CUSTODES** en este destacamento.
- No puedes include más unidades de C.G. **ANATHEMA PSYKANA** que unidades de C.G. **ADEPTUS CUSTODES** en este destacamento.
- No puedes elegir una miniatura **ANATHEMA PSYKANA** como tu **SEÑOR DE LA GUERRA**.

RENDAX (PÁG. 89)
- Postura 1: Cuando una miniatura en esta unidad ataca a una unidad **VEHÍCULO** o **MONSTRUO**, una tirada para impactar de 6 sin modificar hiere automáticamente.
- Postura 2: Cuando una miniatura en esta unidad ataca en combate a una unidad **VEHÍCULO** o **MONSTRUO**, si esta unidad ha cargado, sufrido una carga o realizado una intervención heroica este turno, suma 1 al atributo Fuerza del ataque.

SALVUS (PÁG. 89)
- Postura 1: Suma 4" al atributo Alcance de las armas a distancia de esta unidad.
- Postura 2: Si esta unidad es **INFANTERÍA**, no avanza y no está en la zona de amenaza de unidades enemigas, puede disparar dos veces con sus armas áureas.

VIGILANTES DEL TRONO (PÁG. 52)
- A efectos de la regla ¡Cuidado, señor!, cada miniatura **INFANTERÍA** y **MOTORISTA ADEPTUS CUSTODES** cuenta como dos miniaturas para las miniaturas **PERSONAJE** de la misma **<HUESTE ESCUDO>**.



¡POR TERRA
Y EL TRONO DORADO!

Los Adeptus Custodes son semidioses de la guerra que han jurado defender al Emperador hasta su último aliento. En esta era oscura y peligrosa, dicha misión los lleva a la galaxia, pues ya no pueden ser testigos pasivos del conflicto que la asola desde el palacio imperial. Son los mejores guerreros de élite del Imperium, ataviados en armaduras de auramita y empuñando algunas de las mejores armas jamás creadas por la humanidad. Tanto si se teletransportan al corazón de la batalla como si se dirigen a la guerra a bordo de antiguos Land Raiders o motos a reacción Dawneagle, los Custodios son la encarnación de la muerte para sus enemigos. Junto a ellos luchan las Hermanas del Silencio, una orden secreta de Nulas psíquicas que tienen por cometido proteger el Imperium de psíquicos no autorizados y brujas poderosas. Juntos, son los Garras del Emperador, y allí donde caen, ningún enemigo del Emperador puede detenerlos.

EN EL INTERIOR ENCONTRARÁS:

Relatos históricos de los Garras del Emperador, incluidas sus tragedias y sus victorias, junto con trasfondo en profundidad de sus guerreros y sus héroes.



Una galería de miniaturas Citadel que incluye la cornucopia marcial de los Adeptus Custodes y ejemplos expertamente pintados por el equipo 'Eavy Metal.



Una amplia selección de hojas de datos con reglas para cada unidad disponible de los Adeptus Custodes y las Hermanas del Silencio.



Reglas de ejército que te permitirán transformar tu colección de miniaturas Citadel en una hueste imparable capaz de aniquilar cualquier enemigo. Incluye rasgos de Señor la guerra, reliquias, estratagemas y mucho más.

ISBN 978-1-83906-387-9





DISEÑADO
EN REINO UNIDO

IMPRESO POR
C&C EN CHINA

03 03 01 08 016

Un suplemento de

WARHAMMER
40,000

Necesitarás un ejemplar del Libro básico de Warhammer 40,000 para disfrutar del contenido de este libro.



Games Workshop Limited.
Willow Road, Nottingham,
NG7 2WS, UK

warhammer40000.com